



brother

| 対象 エチザッタウノ小物 (1985年) | 1985年 | 198

上新電車三乗・機能
上影電車上野港級。
(1979)27-12
対解上バビーラップトコバッス
(1979)28-13
対解上バビーラップトコバッス
(1979)28-13
対解上バビーラップトコバッス
(1979)28-13
対解上バビーラップトの
(1979)28-13
に東京東海(アーンの「アーター)
(1979)28-13
に東京東海(アーンの「アーター)
(1979)28-13
に東京東海(アーンの「アーター)
(1979)28-13
に東京東海(アーター)
(1979)28

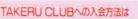




君はTAKERU CLUBを知っているか!

TAKERUユーザーの皆様で作る「TAKERU CLUB」は、皆様の参加による運営と様々なサービス・特典を提供することを目的としています。メンバーの証、「TAKERU CLUB CARD」が贈られ、NEW TAKERUでご利用頂くことで様々なサービスが受けられます。

■サービス・特典(TAKERU CLUB CARDを使うと)
① TAKERUでの操作がより簡単になります。 己詳細マニュアルが、すぐお手元に ↑ ③ユーザー登録も簡単 ④TAKERUクーポンシステム 「Sメンハーの皆様からの投稿、こ意見、グラフィック、ゲームアイデア等、皆様の参加による「CLUB会報」が届きます。 ⑤TAKERUソフト情報・イベント情報が届きます。



TAKERUの画面上で「TAKERU CLUB入会」を選択してご覧ください。 入会費500円/年会費500円





■ TANTAKERU CLUB CARDE

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号

TAKERU事務局 (052)824-2493 東京営業所(03)3274-6916 大阪営業所(06)252-4234 通信販売

通信販売を二希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話者号級記 の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。 代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きまり。

N 1991 OCTOBER

FAN ATTACK	120 (M)
ゲームシステムと塔の1階を紹介	
サーク ガゼルの塔	4
全12ページ、豪華シナリオ5本完全攻略/	
ソーサリアン	10
FAN NEWS	
ナイキ 銀河系一周レースで暴走する美少女AVG	109
DM 4	
DM fan ディスクステーション29号	108
PROGRAM	
ファンダム	35
1 画面5 本+N画面3本+FP部門3本	
ファンダムスクラム	44
マシン語の気持ち	46
スーパービギナーズ講座	47
BASICピクニック	30
FM音源音色エディタの使い方	-
第5回MSX・FANプロコン読者審査員応募要項	68
FM音楽館	co
「VI 目 米	69
AVフォーラム	104
ベストAV作品集・3本立て	104
ゲーム十字軍	22
ク ム 丁早 のぞき穴:信長の野望・武将風雲録、ソーサリアン/歴史の散歩道:信	22
の野望・武将風雲録ほか、桃色図鑑:ランスIIほか	
情報 おもちゃ箱 FFB	93
夏のMSXイベント情報報告、ソーサリアン・シナリオ・コンテストほ	か
GM&V	96
最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報	
ほほ梅麿のCGコンテスト 充実のイラスト部門で増ページだマロ	100
FAN STRATEGY	20
「信長の野望・武将風雲録」おとり国作戦と共同作戦のワナ	28
記憶のラビリンス	106
「ソーサリアン」オン・マイ・マインド	
ゲーム制作講座	98
操作性の大切さを見落とすなよ/	
パソ通天国	74

INFORMATION	159
ON SALE	111
COMING SOON 「期待のソフトにスポットライト2」でソフト品定め/	112
MSX新作発売予定表 8月21日現在の情報	115
今月のいーしょーく一情報	110
FAN CLIP スーパー付録ディスク制作記	122
投稿応募要項	79
読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント	34
特別付録	

スーパー付録ディスク#1

〈スペシャル〉「サーク・ガゼルの塔」オープニング・デモ

(スペシャル) Mファンオリジナル「ソーサリアンリレー」

〈レギュラー〉 ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/ FM音楽館/AVフォーラム/ほほ梅麿のCGコンテスト/M SXView/パソ通天国/ゲーム十字軍/あてましょQ/オマケ

スーパー付録ディスクの使い方

116

●スペック表の見方

Mファンソフト ● ●販売、あるいは開発ソフトハウス。●購入な

			-
	200 ×2 🖍	体	媒
	M5X2/2+	機種	対応
(128K	AM	VR
	ディスク	ブ機能	セーフ
	6,800円	格	価
•	D高速モードに対応	一ボ円	タ-

☎03-3431-1627 ② どについての問い合わせのための、ソフトハウ スのユーザーサポート用の電話番号です。 3二 1月23日発売予定 ② の本を作っている時点での予定発売時期 ●媒 体と音源/Wald ROM、園はディスク、正は ■ MSX2+からオプションで内蔵されるようにな ったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応してい ることを意味します。また、松下電器から発売 になっている「FMパック」も同様です。ディス クの後の数字は何枚組かを意味しています。**⑤** 対応機種/ソフトの仕様がMSXIで動くタイ プのものは WS 2/2+、MSX2は WS 2/2+ MSX2+でしか動かないものは (153/2+専用、ター ボRでしか動かないものは四周と表記されてい ます。GRAM、VRAMの容量/MSXIの仕様のと きは、RAM容量によって動いたり動かなかった

りするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種は VRAM128Kなので、あまり関係ありません。 ひセーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこから また始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、 ューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある 場合はそのことを明記してあります。❸価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

Ø備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパ 一付録ディスクに掲載のプログラム やデータなどが収録されています。





●記事中の価格表記について とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。 203-3431-1627 なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。



塔の中でなにかが起こる小品

則作でコスペルを倒してから もう1年がたとうとしている。 ラトクもりっぱな青年になって 勇者としての風格もでてきたよ うだ。

今月号の付録ディスクには、 この『サーク ガゼルの塔』のオ ープニング・デモが入っている んだ。もう見てくれただろうか。

すごくかっこいいデモだから まだ見ていないなら絶対に見て ほしいな。

まずは、ちょっとオープニン グについて説明しておこう。

暗闇の中ではなしているのは、 男がギル・ベルゼス、女がアル・ アクリラ。ふたりは、"暗闇の声" とラトク抹殺の計画をたてている。ギルとアルのふたりには"デュエルの末裔"のラトクのほん とうのすごさがわかっていないようだ。



はぐれ妖魔のギルとアルは、暗闇の声に助けられたお礼にラトクを殺すのだという。

いくらギルとアルがすごくて も、ラトクはバドゥーやゴスペ ル、そして数多くのモンスター を倒してきているのだから絶対 に負けるはずないじゃないか。 それにしても妖魔軍はつぎからつぎに強敵を送りこんでくる。 いつになったら平和な世界はやってくるのだろう。デュエルの 末裔、戦士ラトクよ、がんばる のだぞ/



●不気味なこれはなんだろう



○塔を遠くから見つめるこの男はきっとラトクだ



一一成長した勇者たちの姿を見より

ラトクがゴスペルを倒したのが4年前の聖歴753年だから16歳のときのこと。そして19歳のときにバドゥーを倒した。

聖暦757年、20歳になったラトクは、りっぱな青年戦士として旅を続けている。

ピクシーは小さな妖精だった のに今回はちゃんとした人間の 大きさになって、これは成長し たというのかなんというのか。 小さな妖精よりはこのほうがい いよなあ。

フレイを森の中で助けたのは 1 作目のサークのときだから、 もう4年前にもなるのか。それ がりっぱな魔法戦士になってい て、ラトクを魔法で助けて冒険をしてくれる。かわいいのにホント頼りになる。そういえば、フェルは2作目のサークIIに初登場したんだね。ラトクより4歳年上だから年は24歳。すてきなおねえさんて感じになっちゃてもう♡

そして、謎の吟遊詩人のホーン。今回はどんなことをやって くれるのだろう。こいつはかっ こいいからいいよなあ。

あっ/ リューンを忘れると ころだった。なんだかんだいっ てもこいつの剣の腕は確かだか ら、きっと役に立ってくれるに ちがいない。

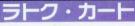


4年の年月は幼かったラトクをりっぱな戦士に変えた。ピクシー、ホーン、リューン、フレイ、フェルも4年の間に大きく成長したことだろう。この勇気ある仲間たちと力をあわせ、ガゼルの塔の秘密をさぐりラトク

の命をねらう妖魔軍の陰謀をう ちやぶるのだ。

この世界にほんとうの平和が おとづれるのはいつになるのだ ろう

その日がくるまでラトクよ/ 戦うのだ。







サークシリーズといえば、このラトクが主人公。フレイに好かれているのに気づかない鈍感なヤツ。剣の腕が抜群なのは戦神デュエルの末裔だからだろうか。すこしまぬけなところがある。

フレイア・ジェルバーン

1作目サークで森の中でたすけた少女。ラトクのことが大好きでラトクのためになにかしたいと魔法戦士に



なった。強力な攻撃魔法を使うことが できるし、ラトクのマジックポイント の復活もできてしまう。



ルゥ・ピクシー

妖精界からやって きた妖精族。探知 能力に優れていて ワナなどを未然に 察知してかんたん なものならはずし



てしまう。回復魔法もすこし使える。 サークシリーズの1作目からラトクと 行動している。怒った顔もかわいいぞ。



ホーン・アシュタル

吟遊詩人である。 回復魔法も攻撃魔 法もそこそご使え たりするバランス のとれたキャラク タ。サークIIのと



きボローズの森でラトクとはじめてで あっている。かなりの美形。ぼうしが キザだなあ。



フェル・バーウ

バヌワの町の修道 女だったが、いま はホーンと旅をし ている。塔の中で 傷ついてもフェル のところに戻って



くると回復してくれる。ライフやマジックポイントが減ったらテレポーションの魔法で彼女のところに戻ろう。



リューン・グリード

なかなか腕のたつ 戦士。注意力は少 しあるようだ。ラ トクのサポートメ ンバーになるとラ トクの攻撃力が2



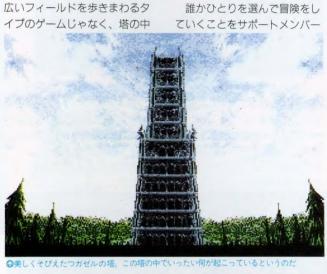
倍になってしまう。はじめのうちはゲームにかかわってこないけど、そのうちに登場してくるらしい。

ガゼルの塔はどんなゲーム?

冒険に旅立つ前に「サークガゼルの塔」のゲームシステムついて少し説明しておこう。この「サーク ガゼルの塔」はサーク、サークIIの大ヒットの記念として発売になるもので、もちろんVRシステムVer.2.0が搭載されて前作同様、リアルな画面を作っている。ゲームは、広いフィールドを歩きまわるタイプのゲームじゃなく、塔の中

を探険するダンジョン形式のR PGだ。塔の中の地下 1 階から 地上5階までのワナをつぎつぎ とクリアし、モンスターやボス キャラを倒していく。

ラトクがいくら強くても、ひとりで冒険するには無理がある。 そこでピクシーやフレイなんか に助けてもらうわけだ。 方式という。連れて歩くメンバーには、それぞれ違った特徴、 長所、短所がありラトクの能力 にプラスされる。メンバーは塔 の前でいつでも選びなおすこと ができるし場所によっては決められたメンバーでないと通過できないところもあるからゲーム進行が有利になるように選ぶのがコツだ。





超強力VRシステム

サークシリーズといえばVRシステム。サークIIで使われたVRシステムVer.2.0が、「サーク ガゼルの塔」でも使われている。サークのときのVRシステムとは基本的な仕様以外は大きく変わり、より複雑な処理をするためや画面表示をよくす

るためにいろいろ改良が加えられている。これまでのRPGにはないリアルな表現方法だから最初はとまどうけど、なれてしまえばほかのゲームが不自然に思えちゃうほど。では、そのVRシステムの特徴をちょっと説明してみよう。

キャラクタがジャンプする

VRシステムを使った、この ゲームは、高さの概念がちゃん とある。

いままでのRPGは平面のマップの上をへばりつくように動



いていたんだけど、VRシステムを使っていればぴょんぴょん 跳びはねることができてしまう んだ。ちゃんと影までついてい るし、やっぱりすごい。



より複雑な表現が可能

VPシステムを使えば今までできなかったような複雑な表現ができるようになる。

建物はちゃんと立体になっているから、かげにかくれれば姿は見えなくなってしまうし、格子のような物のうしろにいけばちゃんとその向こうにみえる。 多重スクロールみたいなことだ ってできてしまうんだから驚き だ。



当たり判定の3D化

V日システムではマップ上のものが立体的に描かれているだけではなく高さの概念が取り入れられているから、モンスターの弱点が高いところにあればジャンプして攻撃しなくては効果がないのだ。ほかのゲームのように剣でついていればダメージを与えられるわけではないから

初めはとまどうかもしれない。 早めに敵の弱点を探そう。



補助操作画面を見てみ

ゲームを始める前に、補助操 作画面を見てみることにしよう。 補助操作画面では、ラトクや サポートメンバーのステータス を調べたり、ガントレット(戦 闘用の手袋)を選択したりする。 サークの画面とほとんど同じ だけどサポートメンバーに関す

る表示が増えているのが変わっ のウインドウが開いてステータスが表示される たところかな。

ゲームを最後までクリアする と、ゲーム中に倒したそれぞれ の階のボスたちと再戦ができる ボスモードも前作同様について いる。何回でも遊べてしまうの がうれしいよね。

MENU

SUPPORT

Boss Mode

EXIT

The second second

ガントレット

CAUNTLET

ITEM · A

ITEM . B

SUPPORTHEMBER

PIXIE 🖣

FORCESHOT SEE-THROUGH

現在使っているガントレットを表 示する。ガントレットをつけると ストレングスなどが増える。



アイテムーA

持っているアイテムのうち、スペースキーで使用す るものが表示される。

アイテム一B

ここに表示されているだけで効果のあるアイテムが 表示される。表示されていないと持っていても無効。

サポートメンバー

いまいっしょに行動しているサポートメンバーの名 前が表示される。

マジックポイント(ラトク)

ラトクのマジックポイントが表示される。フォース ショットを撃つと減る。

マジックポイント(サポートメンバー)

サポートメンバーのマジックポイントが表示される。 マジックポイントが減ると赤くなる。

メニュー

補助操作画面のメイ ンメニュー。ここで 何をするのかを選ぶ のだ。ボスモードも あるぞ。

S·A·S

S・A・Sとはソー ド、アーマー、シー ルドの略。装備して いるものがここに表 示される。



上段がラトク、下段がモンスターのライフ。緑 なら良好、赤くなると死んでしまう。

フォースショット&シースルー

フォースショットとシースルー(壁がすけて見 える)が選択されているとランプが点灯する。

ラークが戦うモンスターたち

「サーク ガゼルの塔」になっ てモンスターたちも少しは変わ ったようだがサークIIのモンス ターもたくさん登場してくるよ うだ。

たとえば、スライム、マッド スライム、ハンティングコブラ、 ゾンビ、スピリットなどなど ……。いく場所ごとになつかし いモンスターに出会うと思わず 興奮してしまったりする。



◆スライムの中でも凶暴なヤツ。由を開け



●地下の薄暗いところにたくさんいる。地



○どうもうな春へど。ひとの姿をみつける



◆人間の顔の形の幽麗。塔の2階でフワフ ワ漂っている



●ふらふらと歩いてきて、とつぜん爆発す



ゴスペルとの戦いから] 年が たとうとしていた。

ずっと旅を続けていたラトク はレイジアという小さな村でフ レイと再会した。

フレイから"にせラトク"とガ ゼルの塔の悪いうわさを聞いて、 ガゼルの塔に向かうことになる。 村の人々がガゼルの塔に入って 戻ってきたものがいないという ことを教えてくれるが、勇気あ

るラトクは恐れたりはしなかっ

村の人々はもうひとつ重要な ことを教えてくれた。それは何 日か前にラトクと同じくらいの 青年が塔の中に入っていったと いうこと。その青年とはいった い誰なんだろう。

やっと着いたガゼルの塔の前 にいたのは、おなじみのピクシ -、そしてホーン・アシュタル、 フェル・バーウ。みんな ガゼルの塔の悪いうわさ を聞いて集まってきたら LUL

ピクシーはラトクがこ こにくるまでのあいだに、 ちょこっとガゼルの塔の 中に入って、ようすを調 べてきたらしい。たくま しくなったなあ。

ピクシーがいうには、塔の中 はワナだらけで、そのうえモン スターがウヨウヨといるらしい のだ。多人数で歩くのは危険だ からラトクがメンバーをひとり 選んで塔の中に入ろうというこ とになった。ワナとモンスター





○たくましい青年になったラトク。こわいものなした

がいるとなると、やっぱりガゼ ルの塔はなにかありそうだ。あ やしい……。とにかく、塔の中 に入って調べてみないことには、 "にせラトク"のことも数日前に 入っていった青年の消息もわか らない。



非でもなのがなり? 〒

●ひさしぶりに会ったラトクとフレイ。ガゼルの塔は北の方角だ

よに探険

最初のサポートメンバーは塔 の中に少し入ってようすを見て きたピクシーに頼むことにした。 というよりも最初は強制的にピ クシーになってしまうんだ。

サポートメンバーはラトクの 後にぴったりくっついてくる。 まるで金魚の☆☆☆のようでけ っこう楽しいぞ。

使って戦うことになるんだけど ラトクが戦うだけでサポートメ

モンスターと遭遇すると剣を



○最初のサポートメンバーはピクシーにお願いする

ンバーは直接、戦闘に参加する わけではないんだ。サポートメ ンバーが役にたつのはイベント やトラップに関係するときなん かで、いろいろとアドバイスし てくれたり魔法を使ってくれた りと助けてくれるんだ。

とにかく塔の中へ入ったんだ から進んでいくしかないね。

少し進んだところにあやしい 像があった。ピクシーにいわれ 調べてみれば、いきなり引き返

> えてくるではないか。で も、帰れといわれたらま すます行きたくなるよね。 ぶつぶついいながら先 へと進む。このへんは、 スライムとマッドスライ ムぐらいしかいないから、 そんなに危なくはない。 わりと安心して歩き回れ

る。それでも油断すると

ダメージを受けるから注

せという石像の声が聞こ



◎像が警告してきた。引き返すものか

意しなくてはね。

あれっ/ 板を渡しただけの 橋がある。下は地下室らしい。 飛び降りてもだいじょうぶらし いけどピクシーがいうように今 はやめておこう。

小部屋の中で宝箱を開けた。 何も入ってないぞ。そうしたら ピクシーがその中に入っていた 陽の石をくれた。まったくピク シーったら先に入っていたとき に取っていたなんて……。

隣の小部屋で石版を見つけた。 「光に満ちた世界を……」とか書 いてある。きっとトラップを解 くのに必要なんだろう。忘れな いように覚えておくとしよう。



○宝箱の中は石版。よく覚えておこう

さらに奥へと進んで行くと、 閉ざされた橋と何かをはめこむ らしき穴のある部屋が2部屋あ

そのうちの1部屋は、ピクシ 一からもらった陽の石をぴった りとはめこめことができた。も うひとつの穴にはめこむ石も、 どこかにあるに違いない。急い で探してしまおう。



●陽の石はピクシーが持っていた

もうひとつの石を探して歩き まわるのだけど、どうも 1 階は いけるところがなくなってしま った。そういえば「自らの身を ……」とかいうメッセージがあ ったけど、あれはどういうこと なのかな。降りられるような階 段はどこにもないから、閉ざさ れた橋の穴に飛び降りるか、あ の2か所あった板を渡したよう な、へんな橋から飛び降りるし か方法はないということなのだ



○へんな橋だ。乗ったら折れてしまいそう ろうか。とりあえず地下室へ行 ってみるしかないな。

地下室は毒の沼とゾンビがい っぱいて、すぐにHPが減って しまう。気をつけないと死んで



○地下におりないと、どこにもいけない

しまうぞ。

歩きまわってみると地下室に は階段がいくつかあって 1 階で 行けなかったところへも行ける ようになっている。そこでもう



○もうひとつの石を穴にはめこむ

ひとつ石の入った宝箱を見つけ てしまったのだ。ラッキー!!

1階に戻ってもうひとつの石 をはめこむと、何か音がして橋 が降りてきたのだった。



○なんだろう 何だろう わかんないや わかんないや



○どこかで音がしたかと思ったら、なんと橋がおりていた。これで奥にすすめるぞ

橋が渡れるようになると、行 ける場所がまた増えた。少し行 ったところにあやしい像が2体 ある。ピクシーのいう通りに像 と像のあいだに行ってみたのだ が、そのしかけにびっくり。

床が動いている。ベルトコン ベアのようだ。思った方向にう



このはしこで上の階に上がる



○床が動く。うまく前にすすめない

まく進めない。ジャンプをうま く使って部屋の中までいくと、 2階への登り階段があった。上 に行くまえに奥のほうをちょっ と探索。すると、宝箱に入った カギを発見した。カギの名前は 「第一の鍵」。安直な名前だな。

でも第一の鍵というくらいだ から、まだカギがあるはずなん だけど、1階はまたしても行け るところがなくなってしまった。 しょうがない、2階へ行くとす るか……。

階段を上がるとトビラがあり、 その前にスピリットが……。コ



○この橋は飛び降りる方向に秘密がある

イツを倒し、トビラを開けよう としたのだがトビラは開いてく れない。そんなとき、ピクシー がさっきのカギを使ってみたら という。開いた、開いた。ピク シーありがとう。

階段を降りて先を急ぐと、そ こにはまた板を渡したような橋

があった。その奥に地のガント レットがある。地下室に飛び降 りたり、また階段を上がったり して、やっと「第二の鍵」を見つ けた。また地下室に飛び降りて カギを使い、1階へともどると、 いよいよ、最初のボスの部屋に たどりついた。以下次号。



○ 「階のボス、ゴブリンの部屋だ。こいつをまず倒さなくてはいけない



まだまだ広がるソーサリアンの世界

移植が決まってから、ずいぶん長いあいだ待たされたなって感じのなかで、やっと発売された『ソーサリアン』。

発売日に購入して、もう全部 のシナリオを、クリアしちゃっ たよっ、なんてせっかちなひと も、たくさんいることだろう。 まあ、それはそれでいいんだけ ど、せっかく長いあいだ待って いたんだから、その分じっくり と、すべてを知るつもりで楽し んでほしいな。

先月号で飛びだした、超特大

Caparer A. Durunia.

●ひさしぶりの、MSX版『ソーサリアン』のタイトル画面。何度見てもいいもんだ!

スクープ「戦国ソーサリアン』の移植の話。こっちの方はなんにも進展がない。年末ごろ発売予定ってことでまだ先になりそう。気長に、のんびりと待っていてくださいな。

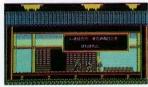
そのかわりといってはなんだけど、とってもうれしいニュースをひとつお知らせしておこう。その、うれしいニュースとは、シナリオコンテストの開催が計画されているのだ/ これは、ユーザーのみんなからシナリオやマップなんかを募集して、そのなかから優秀な作品を選んで、



商品化してしまおう/ という 企画なのだ。これによって、 MSX版だけのオリジナルシナ リオなんかも生まれてくるはず。 逆に他のパソコンに移植される ことになったりして、ますます 「ソーサリアン」の世界が広がっ ていくってわけだ。

シナリオのアイデアはあって も、プログラムが組めないので 形にできないなんてひとでも気 軽に参加できてしまうのだ。

そこで、来月からコンテスト の詳しい応募方法や注意事項な どを紹介していくので、今から 期待して待っていてほしい。



次に移植されるのはどのシナリオ!?

「戦国ソーサリアン」の移植は 決まったし、シナリオコンテストの開催計画もあるしで、「ソーサリアン」ファンの胸の高鳴りが、いまにも聞こえてきそう。 しかし、ちょっと待ってほしい。 これだけで満足しちゃいけない ぞ/ まだまだMSXで遊ぶことのできない「ソーサリアン」の シナリオって、たくさんあるのだ。

いままで他機種で発売されて

いる追加シナリオは、『追加シナリオVOL.1」、「戦国ソーサリアン」、「ピラミッドソーサリアン」、「宇宙からの訪問者」、「ギルガメッシュソーサリアン」。「セレクテッドソーサリアン」の1~5までと、「メガドライブ版ソーサリアン」と「ソーサリアン」の基本シナリオまで含めれば、シナリオの総数は、全部で59本。そのうちMSX版で遊べるシナリオが、「ソーサリアン」

の15本と、まだ発売は先だけど 「戦国ソーサリアン」の5本の、 あわせて20本だけ。ということ は、あと39本ものシナリオが MSXに移植される可能性を持 っている、というわけになるの だ。

実をいうと、今回めでたく移植されることになった『戦国ソーサリアン』の前に、他機種では『追加シナリオVOL.1』が、発売されているのだが、このシナ

リオはどうなったんだろうか? まあ順番がかわったからって、 発売されないって決まったわけ じゃないけどね。

こうして考えてみると、次に移植されるシナリオが、いきなり「メガドライブ版ソーサリアン」であってもおかしくないはず。ユーザーとしては、より多くのシナリオを楽しみたいわけだから、すべてのシナリオが移植されることを願いたい。

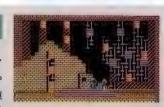


ビラミッドソーサリアン

ピラミッドが舞台になっているシナリオで、ストーリーが『戦国ソーサリアン』の続きになっている。アクションやパズルの要素が強い。次はこれが移植されるかも。 (画面はPC-98版)

メガトライブ版

「ソーサリアン」初の、ゲーム機への移植。ただし、シナリオはすべてメガドライブ版だけのオリジナル。少々高めの難易度が、かえってやる気をそそるのだ! (画面はメガドライブ版)



宇宙からの訪問者

MSX版の発売元でもある、ブラザー工業から発売された追加シナリオがこれ。 ということは、このシナリオが移植される可能性は非常に高いはずじゃないですか? (画面はPC-98版)



ユーティリティVol.1

これって追加シナリオじゃないんだけ ど、ぜひ、移植してほしい! これが あるとキャラクタの名前をかえられた リクイズで遊べたりと、楽しくって、 実用的なのだ! (画面はPC-98版)



ドラゴンをやっつけろ/

『ソーサリアン』のシナリオには、1から5までのレベルがあるってことを以前話したけど、レベル1からレベル5までのボスを倒したキャラクタ・データ

をつかってゲームをはじめると、 メニュー画面のなかに「ドラゴ ンとたたかう」っていうコマン ドが現れる。これを実行すると、 16本目のシナリオとでもいうべ き、いままで戦ってきたドラゴンとだけ続けて戦えるシナリオが始まるのだ/ ただし、パーティのなかに条件を満たしていないキャラクタが1人でもいるとコマンドは、あらわれないの

で注意するように /

このモードで戦うドラゴンた ちは、姿はおなじでもかなり強 くなっていて手強いぞ。みごと クリアすれば、エンディングが、 待っているぞっ/



○で付きする一ているとこれないう(、ド ・ゴンと戦う)コマンドの登場だ!



○ 信息の監査士」に登場したブルード ゴンは、サンダー攻撃が強力だ!



○員初にはりと→□シま^た (それ ±***) 秋式(り、ヒドラの打て) (オーケー)



○ ロマン、下 ですスキャッケーたウ インフィーでもつか。これより、カモネ

キングドラゴン登場!



〇・ユニナナも・キなどしなかった、キュクトラコンカ、「ユモード動きした」こ、このプレス攻撃は手強いそ、弱点は順だ!

天の神々たち

ベンタウァの山岳地帯の中でも、ひときわ天高くそびえる、神々の庭園と呼ばれる高山の頂きに、大いなる神ユイター、太陽の神フェリス、鍛冶の神ペトス、酒の神デュオン、門の神ノーネーム、美の女神ビヌスという、名高き神々たちが住んでいた。その神々の庭園のふもとにある小さな村で、多くの異変が起こっていた。雨が降らないのに川が氾濫したり、晴れた日に雷が落ちたり、作物の収穫期

に作物が枯れてしまったりと、ただならぬ気配が感じられた。村に住むシャーマンがいうには、人々の心が汚れてしまったから神々がお怒りになったのだそうだ。しかし、村に住む人々がたくさんの供え物や深い祈りを捧げても、神々の怒りはおさまらなかった。人々は、ペンタウァの王都に逃げて成り立たない。ソーサリアンたちよ、神々の話を聞くために神々の庭園に登るのだ!

ここペンタウァのはずれにある平和な小さな村で起こった、数々の異変のすべては、神のなかの神である大いなる神ユイターのひき起こしたことらしいというのだ。

ソーサリアンたちは、大いなる神ユイターに、直接会って話をするために神々の庭園に向かったのだが、いきなりの難関/スタートしてずっと右へ右へと、野をこえ山をこえ、ズンズンと進んでいき、やっとのことでたどり着いたそこには、門の神ノーネームが立っている。この場所からは、遠くの山の山頂に神殿らしき建物を見ることができるのだが、あそこに大いなる神ユイターがいるのだろう

か? だが、門の神ノーネーム が道をゆずってくれないのだ ここを通ることができなければ、 大いなる神ユイターに会って話 をするなんてことは、夢のまた 夢だ。

う〜ん、どうしようか? 門の神ノーネームは、ぶどう酒を持ってきたら通してくれるっていってるけど、ぶどう酒なんてあったっけ……!?

こんなときは、振りだしに戻ってもういちどやってみるのがいちばん/ ほら、警察なんかでも事件の捜査にいき詰まったりすると、事件のあった現場に戻って、最初から捜査をやり直したりするじゃない。



ト地点に戻ってみると……。あった/ あった/ さんなところに酒屋さんがあったなんて、ぜんぜん気がつかなかったもんな。これで、やっとぶどう酒が手に入ったわけだ。とにもかくにも、行動するってことが大切だねっ/

ここで手に入れたぶどう酒を、 ガンコな門の神ノーネームに持っていけば道をゆずってくれるってわけなのだ。

やっとのことで先に進むと、 そこにいるのは、大いなる神ユ イターじゃないですか/ こん なにすぐ会えるなんて思っても みなかったから、もう感激/

でも、ちょっと様子が変。おそるおそる話しかけてみると、おまえたちなんかの来るところじゃない/ といわれて、険しい山岳地帯に飛ばされてしまった。何が気にさわったのだろう

か? じっくりと考えたところ で何もわからない。だからといって、すごすごとひきあげるわけにもいかないぞ。もういちど 会って話を聞いてもらわなくちゃ/

トボトボと歩いていると、ボケットから何かがこぼれ落ちて、そのまま岩のすきまにころころと落ちていってしまった。なんだろ?と思って、のぞきこんでみると、そこには小さな赤い種がある。そういえば、どこかの空き家に入ったときに拾ったっけ。なんとか拾おうと手を伸ばしてみたけれど、どうも届きそうにない。まあ、拾ったものだし、なくてもいいかっ/

おかしいなぁ……。ちっとも 話が進展しなーい/ こうなり ゃヤケだっ// と思って、いま いちどスタート地点に戻ろうと ひきかえすと、さっき赤い種を 落としたところから小さな芽が出ている。これは?と思って、そのへんをうろうろしていたら、さっきまであんなに小さかった芽が、天に向かって、まるで大木のようにそそり立っているじゃないですか/これって、ジャックと豆の木の話みたいだね。ってことは、これを登っていけば何かがあるはず。

やっぱり/ 思った通りだ。 着いた先は、天空の神殿? み たいなところだった。そこは 神々の住まいになっているらし く、とてもこうごうしい光であ ふれている/ とりあえずあい さつでも、と思って神々の話を 聞いていくと、鍛冶の神ペトス は炎の種がほしいといい、酒の 神デュオンは黄金の酒がほしい という。そのうえ、太陽の神フ ェリスは赤い果実がほしいといってくる。この神々のわがまま

FAN ATTACK ソーサリアン

を、すべて聞いてあげると、ある場所に吟遊詩人のアンナがあらわれるのだ。このアンナを、美の女神ビヌスのところに連れていくと、大いなる神ユイターの機嫌をとる方法を教えてくれるのだ/ あっちへ行ったり、こっちへ来たりとたいへんだけど、ここはガマンのしどころだ。

ここまで来て、やっとのことで先がみえてくる。どうやら大いなる神ユイターは、大切にしていた神の腕輪をぬすまれてしまい、そのことに腹を立てているらしいのだ。そして、村をおそった異変の数々は、すべてその者のしわざだということだ。だったら神の腕輪を取りかえしてあげればいいんだけど、これがまたたいへん。そいつの名前は、エビルシャーマン。以前どこかで聞いたことがあるような気がするんだけど……。



氷の洞窟

洞窟の壁のあちこちにアルファベットが刻まれている。これってなに? その上行き止まり。 牢屋で話を聞くと、地獄を癒せば道は開ける、とわけのわからないことをいってくる。

はっきりいってここの謎って、 いままでのシナリオにくらべて 格段にややこしい/

まず、地獄を癒すっていうの があったよね、これは、壁のH ELL(地獄)をHEAL(癒す) にすればいいんだけど、さあど うするか? じつは壁の文字っ て刻まれているんじゃなくて、 かかっているだけなの。だから、 HELLからLを外してANG ELからAを取ってきて掛けて あげれば、行き止まりだった道 が通れるようになる。

そこをクリアすると風の精霊が氷に閉じこめられている場所に出てくる。下のほうをみると、壁にBLAST(突風)とあるので、ここはさっきの要領でBLESS(祝福)にすればめでたく精霊をたすけだせる。

そして、このシナリオ最大の 謎のループする洞窟だ/ ヒントは白骨死体のそばで手に入る んだけど、ドЗシ2ラ1という さっぱりわからない暗号。実は STOP !

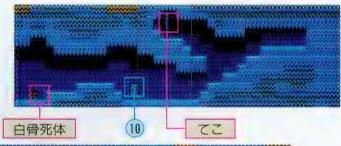
ペンタウァの王国には、原因不明の寒波が訪れていた。国のはずれにある山間から、身も凍るような冷たい空気が流れてきて人々は震えあがっていた。その原因のわからない寒波は、あるひとりの人物によって起こされていたのだったが、そのことを知っている者は誰もいなかった。その人物の名はソクラム。かつてはペンタウァに住んでいたのだが、人工生命をつくりだすという非人道的な実験をおこなったために、ペンタウァの王国を追放された錬金術師であった。

禁じられた書物を読み、邪教に心をうばわれてしまったソクラムは、ペンタウァのはずれにある洞窟で風の精霊を幽閉し、邪神召喚のとき必要な冷気とエネルギーを採取していたのだ。ペンタウァの王国を、寒波がおそった原因というのはこれだったのだ。身も凍りつくほどの洞窟に潜入し、悪の化身と化したソクラムの実験を阻止しなければ、ペンタウァの王国に暖かな安息の日々がおとずれることはないだろう。ソーサリアンたちだけが頼りなのだ。どうか、王国の危機を救ってほしい。

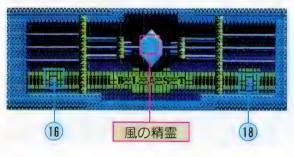
これ、音階のことなんだ。ド・シ・ラはアルファベットで、C・B・Aになる。もうわかったかな? ループする洞窟の扉に書いてあるA・B・Cは音階のこ

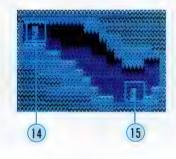
とで、白骨死体の暗号は、ドに 3回、シに2回、ラに1回って ことなのだ。この通り扉に入れ ば秘密の部屋にいける。ここま できたら、あとは楽勝//

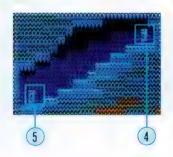




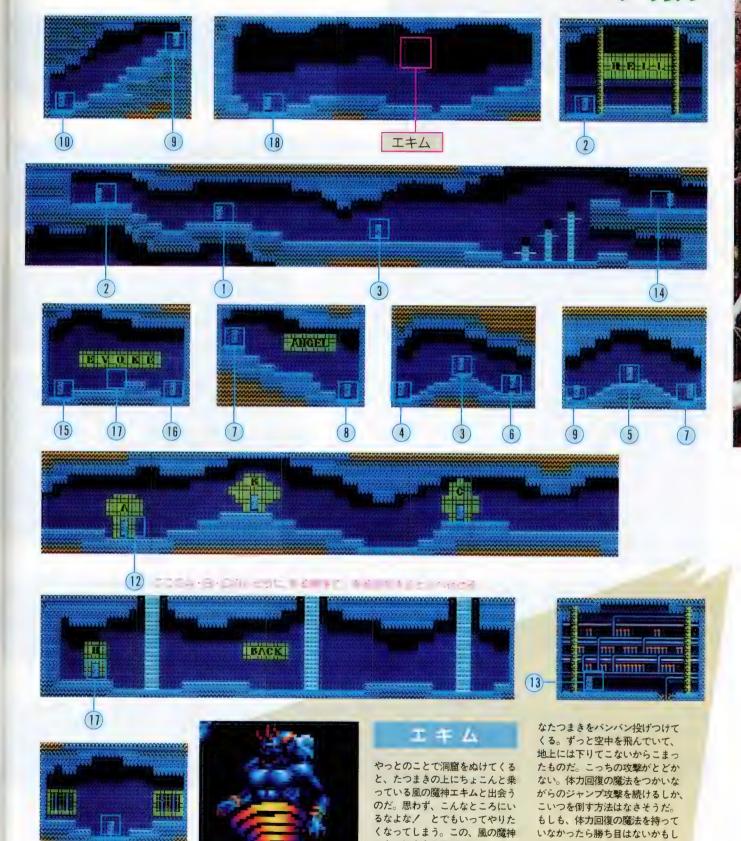








FAN ATTACK ソーサリアン



エキムは空中を飛びまわり、小さ

8

いなかったら勝ち目はないかもし

れないぞ!

メデューサの首

ペンタウァの王国に属する、ある小さな村にメデューサが現れた。メデューサとは、鬼のような下半身を持つ、それは恐ろしい怪物である。髪は毒をまきちらす蛇で、地上のあ光を持っている。もしメデューサが群れをなして生息していたら、外なかっただろう。さいわい、数体を残して絶滅していたのだ。こんなな

魔物におそわれた村人たちはたまらない。突然のできごとに対処できなかった村からの連絡は、ぷっつりととだえてしまった。現在考えられる最悪の事態が村をおそったのだった。王国の運命をも左右しかねないこのできごとに、ペンタウァの国王はあわてふためいた。国王はメデューサ討伐のために精鋭部隊を送りこんだのだが、2度と帰ることはなかった。そして、こんなときに頼りになるのは、あのソーサリアンたちしかいないと心のなかで強く思ったのだった。

ペンタウァの王国はじまって 以来の大事件。なんとすへこの 生き物を石に変えてしまう力を 持った最悪の魔物であるメデューサがペンタウァの村を襲って いるというのだ。このメデューサの魔の手から村の人たちを救わなければならないのだ/

村のひとたちの悲痛なさけび を聞きつけ、さっそく冒険に出 発したソーサリアンたち。村に いってみると家の中はもぬけの からで、だあれもいない。さっ きまで誰かが生活していたって においは残っているんだけどな ……。ちょっと気になるけどこ こにいてもしょうがない。どこ かに隠れているのかな? そう だといいんだけどね。とりあえ ず村を出て、村のずっと先の方 に広がっている森に向かってみ ようと思う。きっと何かがある はず/ 長年の冒険生活で、そ んな勘みたいなものがはたらく ようなのだ。

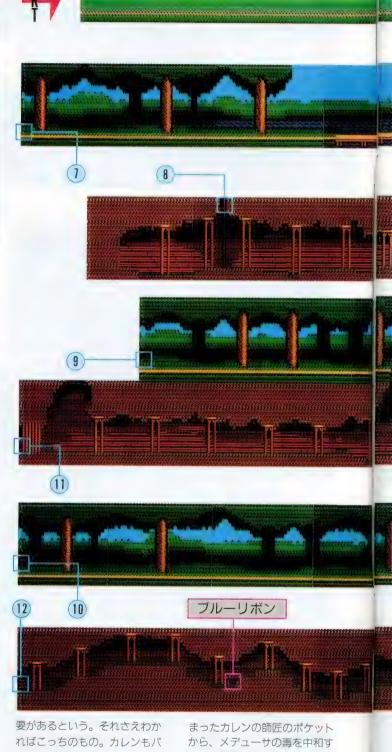
大木の立ち並ぶ、ちょっと薄暗い森の中。ここでとんでもないものを発見/ なんとそこには、石にされてしまった村の人たちがごろごろ転がっていたのだ。ということは、この近くにメデューサがひそんでいるのかもしれないから、慎重に行動しなくっちゃ/ もしソーサリア

ンたちが石にされてしまったら、 それこそ一大事。

慎重に、慎重に、それこそカメさんのような歩みで進んでいく一行は、気がつくと廃坑の中に入りこんでいた。なんの情報もないし、気味がわるいしでもうやんなっちゃう。こんなところでメデューサになんか絶対に会いたくない/でも、こんなときに限って予感が的中するもんなんだよね。目の前には、さっそくメデューサのおでましだ/ここはいっちょ、戦うしかないでしょ//

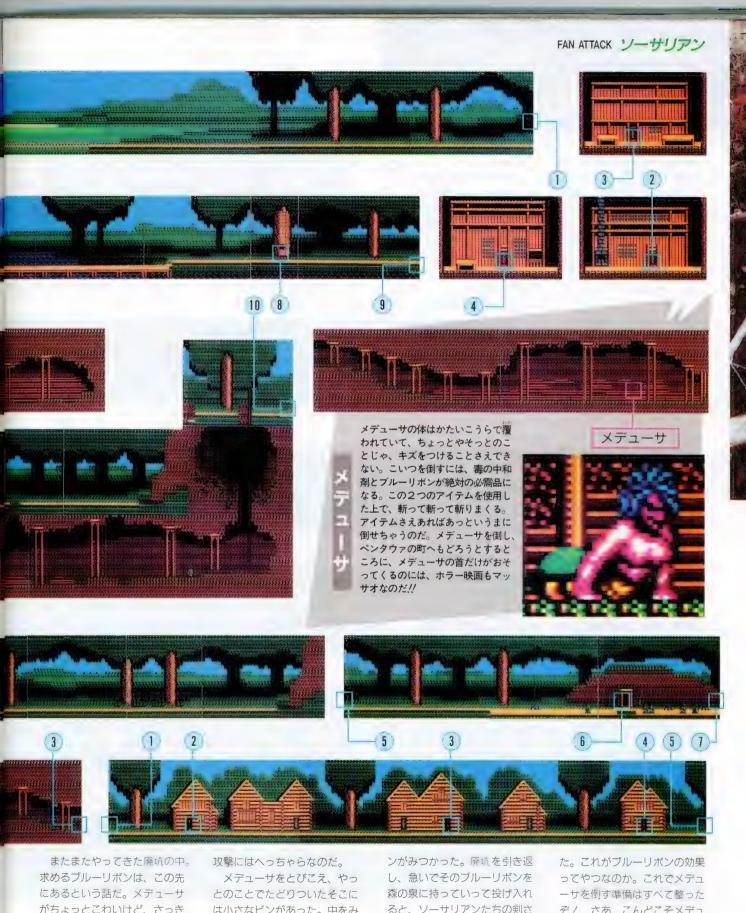
ちょっとへんだなあ? いくらがんばって攻撃しても、メデューサは全然ダメージをうけていないみたいな感じ。このままじゃ、こっちの方がさきにやられてしまいそう。ちょっとくやしいけどひとまず退散するしかなさそうだな。

森にもどってみると、そこには1人の女の子が待っている。この冒険で初めて出会う人間がこの女の子。うれしさを押さえつつ話を聞いてみると、彼女はメデューサ・ハンターで、名前はカレンというのだそうだ。カレンがいうにはメデューサにダメージをあたえるには、ブルーリボンというアイテムを見つけて、それを森の泉に投げこむめ



要があるという。それさえわかればこっちのもの。カレンもパーティに加わってくれたことだし、こわいものなしだ/ ちょっと寄り道して、石にされてし

まったカレンの師匠のポケットから、メデューサの毒を中和する効果のあるという薬を手に入れて、さあ/ あらためてメデューサ退治に出発するぞ//



がちょっとこわいけど、さっき もらった中和剤があるから毒の

は小さなビンがあった。中をみ ると、さらに小さなブルーリボ ると、ソーサリアンたちの剣さ ばきが見違えるほど素早くなっ ぞ/ さあ、こんどこそメデュ ーサを倒してやる//

囚われた魔法使い

魔法使いを助けだすべく、魔物が潜んでいるダンジョンへとやってきたソーサリアンたち。かなり深いダンジョンのようで、先の方は真っ暗ヤミだ。実際ここに魔法使いが幽閉されているのかどうからないのだが、魔物の巣窟と化したこのダンジョン。すごく怪しいのだ/

ダンジョンの奥へと進むと、 さっそく魔物たちのおでま しだ。ちょこちょこと空中 を飛びまわり、急降下で一 撃必殺/ の攻撃をくわえ てくる上に、倒しても倒し ても、どこからかわきだす ように次から次へとやって 来る。はっきりいってこん な魔物なんかを相手にしている ヒマなんてない。魔法使いをさ がさなくちゃ/ ちなみに、こ のダンジョンって飛んで攻撃を してくる魔物がすごく多い。な んたって、ボスのファイアーエ レメントからして空中を飛びま わる魔物だから、しょうがない んでしょうかね。

うるさい魔物たちを振りはら

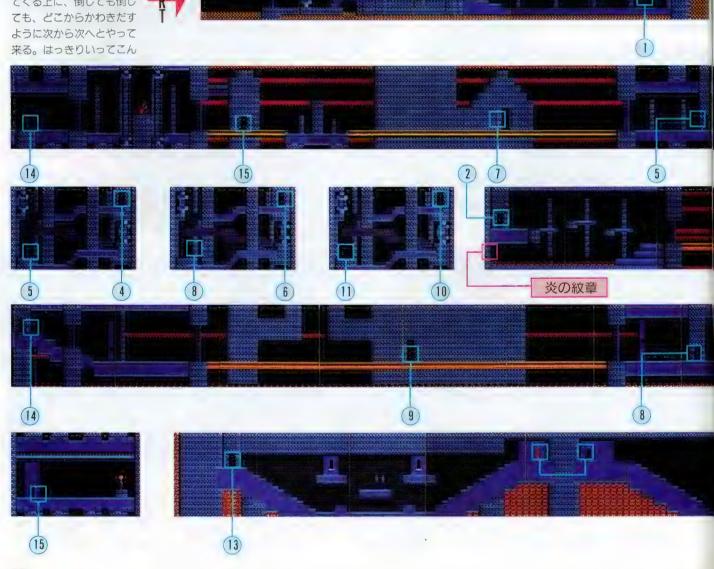
ペンタウァ王国では、優れた能力 を持つ魔法使いに王直属の地位を 与えて生活の保証をしていた。そ のかわりとして、国の平和を守る という重要な役目をはたしていた のだ。魔物たちが王国の中に入っ て来ないように結界を張ったり、 病におかされた人々を魔法で助け

3 20 120

てあげたりと、それは大変な任務だった。あるとき、王直属の魔法使いが行方不明になってしまった。 噂では、行方不明になった魔法使いによって王国への侵攻を阻まれていた魔物たちが、どこかに幽閉しているということだ。こんな今、王国が魔物に襲われたとしたら、魔物による王国の支配が始まってしまうかもしれない。

い先を急ぐソーサリアンたちは、さっきからちょっとしたことが気になっていた。ダンジョンのあちこちに黄色の玉がある。な

んだろうか? そばに寄ってじっくりと見てみると、かすかに 音を出しながら回転しているこ とがわかったんだけど、さすが



FAN ATTACK ソーサリアン

のソーサリアンたちもこの奇妙 な黄色い玉が何なのかまでは、 まったく見当がつかない。 きっ とナゾを解くカギになるんだろ うけど、ひとまず置いといてま た来ようっと /

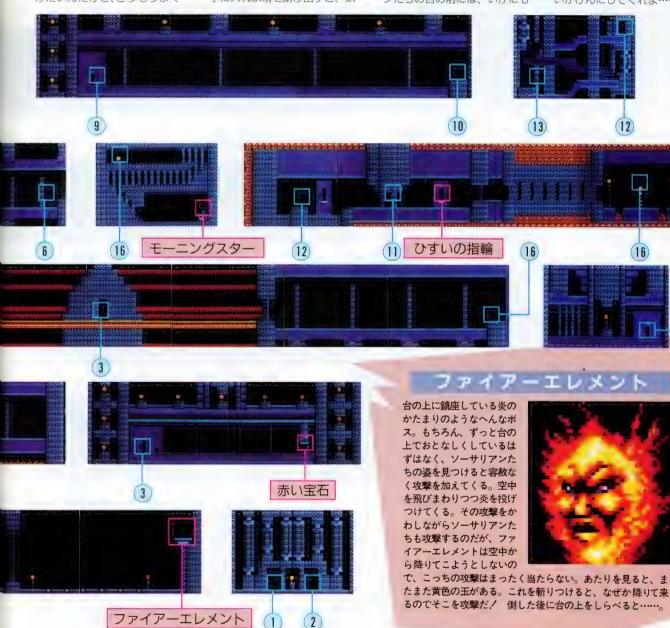
ダンジョンの入り口からさらに奥までやって来ると、どこからか声が聞こえてきた。魔物の叫び声じゃないみたいだし、いったい誰の声だろ? おそるおそる声の方に進んで行くと、そこには魔物に捕らえられている妖精がいた。なんとか助けてあげたいんだけど、どうもうまく

いかない。悩むソーサリアンたち。このまま見過ごすわけにもいかないし……。そこで妖精がひとこと、炎の紋章が必要なの。そうかー、アイテムが必要なのか。でも、いったいどこにあるの? 炎の紋章のありかがわからずトボトボ歩いていると、遠くの方からキラキラと光り輝くものが目に入った。これか/こんな所に炎の紋章があったなんてちっとも気づかなくて、ちょっとくやしい感じかな。

とにかくどうあれ炎の紋章を 手に入れ妖精を助け出すと、妖 精はお礼にと、ENERGY RODなるものをくれるのだ。 何でも、これを持っていると魔 物もマッサオの怪力の持ち主に なるんだそうだ。

さっそく、今まで重くて開くことのできなかった扉を開いてみると、そこには例の黄色い玉がある。少々嫌気がさしていたのだが、調べてみると……?ここは? どこ? どうやらさっきの部屋にあった黄色の玉だけに仕掛けがあったようだ。ある部屋に飛ばされたソーサリアンたちの目の前には、いかにも

強力そうな武器が置いてある。なんと/ モーニングスターではないか……。話には聞いていたけど、見るのは初めて。これさえあればこわいものなしだ/大喜びのソーサリアンたち、ファイエレメントをさっさと倒し、ようやく幽閉されているという魔法使いの所にやってきた。声をかけると、とんでもないことをいってくれた上に、ペンタウァの町に戻されちゃう。今までの苦労は何だったんだっ/ いかげんにしてくれよ……。



不老長寿の水

かなり前からこのような徴候が現れ始めていたのだが、こんな事態になるとは誰も予想ができなかった。ペンタウァの土地がやせてきて、穀物や野菜などの育ちが悪くなってきたのだ。ペンタウァの王国を守る役目を担っている魔法使いの話によると、事件の真相はまったくわからないのだが、この事態を避けるには、伝説の不老長寿

の水が必要だという。この聖水を

飲んだ人は若返り、土地に散布す

ればとても豊かな土地になるとい

う。しかし、この聖水の隠されているといわれるダンジョンに行って生きて帰ってこれた人は誰もいないという、魅了されるがとても危険なダンジョンだった。ある日、王様の命令により1人の戦士がダンジョンへと向かい、何日かののち不老長寿の水を発見したとの便りが届いた。しかし、戦士はその後何日たっても帰らなかった。事態を重く見た王様は、消息のとだえた戦士の行方をしらべ、不老長寿の水を持ち帰ってほしいとのおふれを出したのだが……。

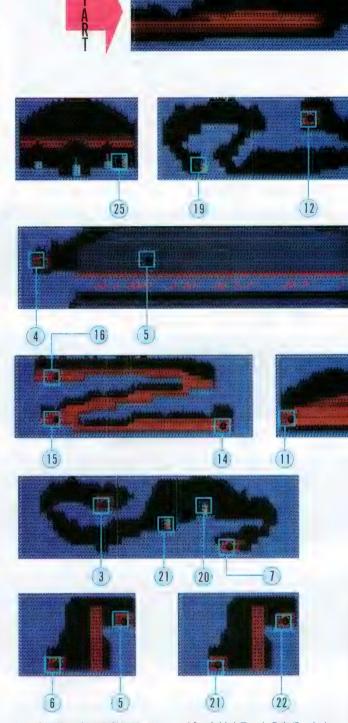
これはペンタウァの王国の一大事だ/ とばかりに冒険に飛びだしていったソーサリアンの一行。実をいうと、このところ作物が育たないおかげでろくな食事をとっていなかったのだ。このまま放っておいたら、自分たちだってこまるというのがホンネのようなのだ。

ダンジョンへとやってきたソーサリアンたちが最初に目にしたのは、その気味の悪いダンジョンの壁だ。その壁は、どう何度も見直しても真っ赤な肉以外のなにものでもなかった。良く見れば壁に目まで付いているじゃないか。なんて気味が悪いんだろ。これは、不老長寿の水がダンジョンに生命を与えてしかし、ここで引き返すわけにはいかないのだ/無事に不老長寿の水を持ち帰って、おいしいごはんを食べたいじゃないですか//

気を取り直してダンジョンの 奥へと進んで行くと、いきなり このダンジョンのボスの登場な のだ/ ダブル・デビルズとい うこの魔物は柱の中に封じこま れていて、柱ごとクルクルと回 りながらレーザーを放って攻撃 をしてくる双子の悪魔だ。柱の 回転と同時に上下運動もしてい るので、下に来たときが攻撃の

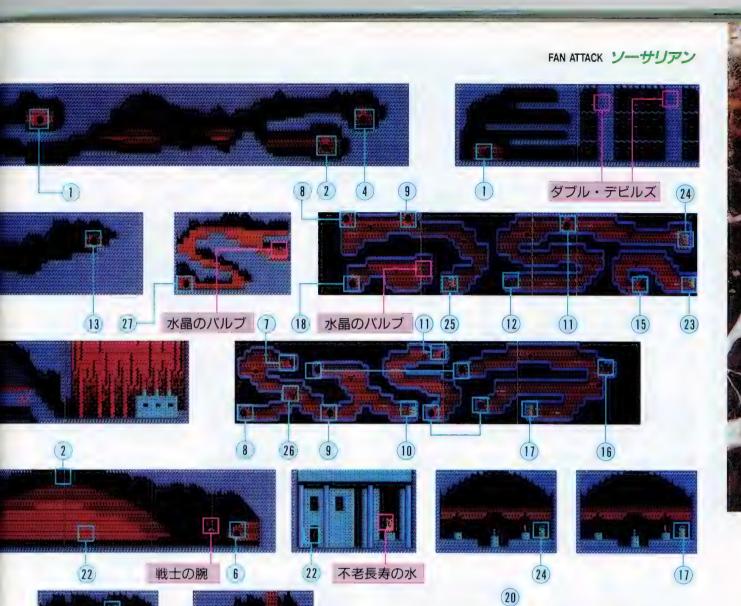
チャンス// ここまで来たソー サリアンたちにはなんてことの ないボス。さっさと倒して進ん でいくと、妙な物がウネウネと 動いている。上から吊り下げら れているみたいなんだけど、い ったい何だろうか? 近くまで 寄ってみてビックリ// 人間の 腕が吊り下げられている。驚い たことにその腕は生きていて、 話までできる。どうやら先にこ のダンジョンに来たという戦士 の腕のようだ。話を聞くと何か 大切な物を渡したいので、ある 場所まで運んで行ってほしいと いう。ちょっと気味が悪いけど、 こうなりゃヤケだ/ 何でもし てやるぞ!/

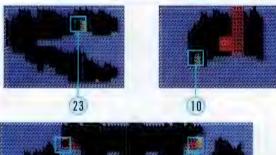
戦土の腕を運んで行くと、銀 の音叉というアイテムが手に入 る。これって、開かない扉を開 けるようにするための大切なア イテムなんだってさ。そういえ ば開かない扉がいくつかあった けど、あの扉の奥には何がある んだろ? なんてことを考えな がらやって来た扉の前。さっそ く中に入ってみると。そこには 水晶のバルブがあった。これと 同じ物があと2つあるから、全 部で3つ。これをそろえるのっ て、すっごく苦労するはず。音 叉を使って謎を解く、音のトリ ックが使われているんだけどた

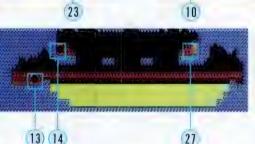


いへん。きっとこのタンジョン 最大のナゾのはず//

なんとか水晶のバルブを3つ 手に入れて、ダンジョンのどこ かにあるという心臓部にはめこ むと、心臓がドックン、ドック ンて感じで活動を始めるぞ/ ビックリするったらありゃしない。これじゃ、このダンジョンまるごと魔物みたいなもんじゃないか……。もう本当にイヤッ/ 心臓の活動が始まったからなのかわからないけど、構造の変わってしまったダンジョン







を逃げ出そうとするソーサリアンたち。もうちょっとなのに……。とは思うけど今は恐怖でいっぱいで、そんなことをいっていられる状態じゃあないのだ/ ふと先のほうを見ると、さっきまでは通ることのできな

かった通路が通れるようになっているではないか/ つくづく 冒険者という職業がイヤになってきますよ。冒険者としての血が騒ぐとでもいうんでしょうか。 逃げ出してしまいたいのに通路の先が気になって、気になって、 どうにも押さえきれなくなって しまう。こんなときはいつも冒 険者としての道を選んじゃうん だよなあ。結局、冒険を続ける ソーサリアンたち。通路を進ん でいくと、ちょっと今までとは 違う感じの部屋に突きあたった。

水晶のバルブ

やったぞ/ 冒険者として最高の瞬間だ/ そこには、さがし 求めた不老長寿の水があったの だ。これさえ手に入ればここに いる理由はない。さっそくペン タウァに帰って、おいしいもの をおなか一杯たべようっと!!

(18)

(19)



ゲームのぞき穴

何長の野望・武将周書館

ROM版で全国統一を したらできる技だぞ!

スてす P28

武将風雲録で全国統一をした あとに、「何かキーを押してくだ さい」とメッセージが表示され



○ますは第十回からはじま た

ますが、このときに(K)を押すと「統一に貢献した各国の城主と名物茶器」というイベントがはじまります。

(兵庫県 箕田清秀・?歳)

☆エンディングのまえにこんな



○さして最後は終一した大名かいる国た



イベントがあったとは……。そ

イベントかあったとは……。それにしても(K)にはいろいろ秘密がありそうだ。ほかにもさがしてみよう。



O*してエ で1.5ではりまる

九州を統一するとはじ まるイベントがあった

九州の大名を選んでゲームをはじめます。がんばって、九州を統一します。すると、「九州探題」という短いイベントがはじまります。

(広島県/高橋輝治・ ?歳) ・島津、大友など強力な大名を 選べばわりとかんたんに見られ るイベントだ。四国を統一する とはじまる「四国探題」というイ ベントもあるらしいが、編集部 で試した者は誰もいない。





○いよいよく ン上のはじまり たった音響の道の ての苦馨の道の しまったさ





を含すべいます。 ・ はをもっても、まないはん。 ・ はをもっても、まないはんが、 ・ はをもっても、まないは、からない。 ・ はをもっても、まない。 ・ はない。 ・ は

ではない。 ないは日本に一てくれ もまえのような。 もまるのような



オレにもいわせる!

読者のゲームに対する不満 を一挙公開。さあ、日頃の うっぷんを晴らせ/

随者の言い分をど~んと発表

8月号掲載の「オレにもいわせろ」にたくさんの応募ありがとう。熱の入ったハガキが多くて、読んでいてとてもおもしろかったよん(なかには、例にあげた武将について反論を送ってきてくれた人もいて、こちらも勉強になった)。やっぱりみんななんらかの不満があるんだね。

例をあげると、能力の不満では、張飛の知力についてや主宰、 新納篤先、清秋崇潛などが多かった。登場させてほしい武将では、蔣欽や陸抗・木曽義昌や告 川経家といったところ。

まあ、人はそれぞれ考え方や価値観が違うから、すべての人が不満を持つことのないゲームなんてありえない。でも、なるべく多くの人が満足するような、完璧なものに近づけることはできるし、その努力を怠ってはいけない。今回みんなが意見を送ってくれたことは、究極の歴史SLGに近づく一歩といえるのではないか。ささやかだけれど、確かな力となることを信じて、みんなの意見を紹介する。

北条一族論神奈川県・薗田健志

北条氏の親族衆の能力値は全体的に低すぎる。氏政(政66・戦46)は父氏康ほどではないものの、上杉・武田と対しつつ北条家の勢力を拡大させたところは、決して凡将ではない。氏照(政56・戦65)は知勇兼備の名将で、滝山城で武田の大軍を撃退したのは有名。氏邦(政55・戦57)は織田の関東方面軍団長・滝川一益を神流川の戦いにおいて、破った猛将。氏規(政56・戦51)は秀吉の小田原攻めの際、韮山城で最後まで粘り、秀吉を感心さ



(武将風雲錄)

せた勇将。よって、全員政治・ 戦闘とも10ぐらいずつアップさ せるべきだ。

魏延は悪くない 大阪府・五島良平

能力値については問題はないが、呂布並みの裏切り易さはおかしい。元は劉表の臣て劉備の大ファン。曹操に追われた劉備が襄陽に逃げこむのを妨害する蔡瑁(裏で曹操と通じていた)に反抗して国にいられなくなる。その後、身を寄せていた韓玄が悪逆な政治をし、忠臣黄忠をも殺そうとするのを見かねて反乱を起こし、韓玄を殺し劉備に投降。これのどこが不忠だろうか。孔明と性格が合わなかったからといって悪者扱いは許せない。



益

明石全登(あか

(ほうじ

(三国志]

殺されそうになったら怒るのは 当然。最後の反乱はその怒りが 爆発したんだと思う。

ちょっとおかしいぞ 東京都・保住英樹(武将風雲録

9国上野・上杉憲政は1552年に北条氏に抗し切れなくなり、 居城平井城を捨て、謙信殿を頼ったのだが、1555年現在国持ちでよいのだろうか。また、19国三河・松平元康の初陣は1558年であり、それまでは駿府で人質生活を送っていたはずだが……。三河の岡崎は今川の将が入っていて、鳥居元忠の父元吉が岡衆をまとめていた。38国石見・吉川元春が最初に石見に討ち入ったのは1556年のことで、1555年では尼子氏の援助を受けた小



笠原氏をはじめ、小豪族の割拠 状態だった。大名領にするなら 尼子領ではないだろうか。

曹豹について 福岡県・北原和幸

武力93の夏侯惇と一騎討ち でやりあったのに武力19なの はおかしい。また、不仲になった張飛を計略で城から追い 出し、呂布を迎え入れての知

カ13は低い。この低すぎる評価は、劉備を裏切った男という悪いイメージからだろうが、もともと陶謙の旧臣の曹豹がよそものの張飛にバカにされたら、怒るのが当然だ。

登場武将考 香川県・十河忠明

津田信澄……織田信行の子。 織田一門衆ナンバー5で活躍。 原虎胤……武田の家臣。「鬼 美濃」と異名をとる猛将。

相馬義胤……磐城の豪族。伊

達氏と激戦をくり拡げ、しばしば勝利した。 明石全登……字喜多氏客将。関が原の戦いで は福島正則と激戦を展開。大阪の陣にも参加。 北条氏繁……網成の子。武勇に優れる。

献帝を出して 長野県・片桐正崇

武将ではなく、システムに 提案がある。ゲーム中で君主 が献帝を擁していれば、勅命 のコマンドで他君主に討伐命 令を出せる。勅命を受けた君

主はかならず従わなくてはならない。また、献帝を擁していれば簒奪のコマンドで、擁してなくても玉璽があれば、僣称のコマンドで皇帝になれる。このルールがあればおもしろいと思う。



新星現る!今月のイラスト







超常連・稲泉知クンら、ごくわずかの人間で独占されていたこのコーナーに期待の新星が現れた! その名も魏王の魂クン。しかも稲泉知クンに対していきなりの宣戦布告だ。これは今後の2人の対決が楽しみだぞ。

もちろん、みんなもどんどん 送ってきてほしい。

E & 5

誌面の都合上、今回は6人の意見しか紹介できなかったけど、ほかにも様々な意見が送られてきているので、来月以降、少しずつ発表していきたいと思う。今このページを読んでいるキミも、歴史SLGに対してなにか一言あれば、どしどし意見を送ってきてほしい。さて、次回は「薩摩の国の島津くん・日本縦

さて、次回は、薩摩の国の島津くん・日本縦 断戦記」の結果発表だ。どんな好記録が生まれるか、今からワクワク。乞うご期待!

ゲームのぞき穴 他機種にあったウル技特集

他機種版「ソーサリアン」に あった代表的なウル技の 数々を紹介しよう。

すでに他機種で有名になって しまったけれどMSX版ではじ めて「ソーサリアン」をやる人に は耳よりのウル技を紹介。

もしかしたら、MSX版でも

他機種のウル技が使えるかもしれないから、一度は試してみたらどうかな。もちろんこのほかにもいろいろウル技が隠されているみたいだけど……。

88・・・・・・・・・・PC-8601版専用のウル技 88・・・・・・・・・PC-8801版専用のウル技 全たけ屋ではうだい

まだMSXに移植の予定がないけど「ピラミッドソーサリアン」から、サウンド・テストモードのウル技を紹介しよう。

やり方はかんたん。ゲームを はじめてメニュー画面になった ら、パスワードを大文字で入力 して、スペースキーを押すだけ だ。パスワードには、「FANN FA一RE」、「GASSYU 1」、「GADORUGANN」、 「SANNDA-SUTOU」、 「ENNDHINNGU」などが ある。ひょっとしたらこのパス ワードが使えたりして?

全元のキャックラカ

ページの

見方

『ソーサリアン』をやっていて、いちばん困るのがキャラクタに 寿命があるっていうことだろう。 寿命があることで、ものすごく レベルの高いキャラクタを作り たいと思っても、それができな いのは困りもの。

そんな悩みもこの技で解決。 なんと、歳をとっても死ぬこと のない、不老不死のキャラクタ を作ることができるのだ/

まず、不老不死にしたいキャラクタを選び、「時間を進める」のコマンドを使ってキャラクタが〇LDになるまで時間を進める。そうしておいたキャラクタで冒険に出発してわざと殺す。そしてまた、「時間を進める」のコマンドで20年から25年くらい時間を進める。ここで念のため1度セーブしておくといい。つぎに、別なキャラクタでペンタウァの町にある「魔法使いの家」





Cate Contract

に行き、「死人を生き返らせてほしい」というコマンドを実行する。死者が復活する確率は非常に低いが、もし成功すれば復活の副作用で寿命が250歳になる。(失敗したらさっきセーブした所からやりなおし)このキャラクタを、殺す所からもう1度同じことを繰り返して成功すれば、そのキャラクタはめでたく不老不死ってわけだ/





O HER WILLIAM STREET

98 リセットしなくを も利服できるのだ

PC-98版だけに冒険中にセーブができる、便利な機能があるんだけど、これってセーブをするとその場から再開することができなくて、いちいちリセットしなくちゃいけない。せっかくの機能なのに、便利なのか不便なのかこれじゃわからない。そんなときはこのコマンド。

セーブをすると「セーブが終了

しました。リセットしてください」と表示されるんだけど、それを無視して「GOEMON」と入力すると、その場からプレイが再開できるのだ。コンティニューってやつに近い。





PC-88版のソーサリアンで遊んでいて、いちばん気になるのが処理速度の遅さ。1度でもPC-98版で遊んだりすると、もう耐えられない……。ちょっと大げさだけど、それほど処理速度の遅さというのは気になるものなのだ。

そんなPC-88版にも、ほんの少しだけスピード・アップ

するウル技があったのだ/

やり方はすごくかんたんだ。 パーティのなかの誰かがペンタ ウァの町に行って、(S)を押す だけでいい。すると、冒険中の 移動スピードも約2倍くらいに なるし、ペンタウァの町のお店 の人のグラフィックも、アッと いう間に表示されるようになる。 PCー98版と同じとまではい かないけど、かなり快適。ひょ っとしたらMSXでもこの気分 が味わえるかも……。



たたされたいて 表がかけられるの

ソーサリアンでは、魔法はアイテムに魔力が宿っていて、魔力の宿っているものを身につけているときにだけ魔法が使えるシステムになっている。

ときどき、冒険中に見つけたアイテムに最初から魔力が宿っている場合もあるし、ペンタウァの町で買えるアイテムのように、最初は魔力の宿っていない場合もある。魔力の宿っている場合は、そのまま身につければ魔法が使えるけど、町で買ったときはもちろん、冒険中に見つけた場合でも魔力の宿っていな

い場合は、魔法使いの家で魔力の元になる「星」をかけてもらわなければならない。でも、星には7つもの種類があり、魔法はその星のいくつかのかけあわせによって使用可能になるのだ。そのうえ星をかけるには、星1つにつき3年前後の時間が必要。いくつもの星をかけないといけない魔法のときなんて、待っている間に死んでしまうかもしれ



○やってみますっていわれても3年もかか るんじゃ、歳をとっちゃうじゃない

ないのだ。

こんなときのいい方法は、星をかけてもらう手続きをしたら、すぐその場であずけたものを返してもらう。実はこれできちんと星がかかっているのだ/ その方法で作りたい魔法に必要なだけ星をかけてもらい、長老の家で魔法を使えるように魔力を引きだしてもらえば、アッというまに魔法のでき上がり/





まず、4人のパーティを編成して好きなシナリオへと冒険に出発する。そこですぐにデータをセーブして24ページのコンテ



イニュー・コマンドを使って冒険を再開する。そして、すぐにペンタウァの町に戻りパーティを解散して、またすぐにパーティを編成する。このとき、さっさのパーティの先頭から3人でリーティを組み直すことが重要だ。それでまた好きなシナリオへと冒険にでかけると、どういうわけかパーティが4人になっているのだ。そして、ペンタウァに戻ると謎の4人目のキャラ



○ ら3人だけて いーティを組みなお、て冒険に出発だ!

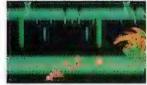


トホイント65535 U

98 見た/ 飛行機だ

「ソーサリアン』には、隠れキャラが登場することがあるのだ。 その名はファルコムマン/ こ の隠れキャラを登場させる方法 をいくつか紹介しよう。

まずは「不老長寿の水」のシナリオで戦士の腕というアイテムを手に入れたら、そのまま左のほうに歩いていく。すると、ファルコムマンがてくてくと歩い



てやってくる。

になっているぞ/

つぎは「ドラゴンと戦う」のモードでの方法(このモードは、15本のシナリオすべてクリアした人だけが遊べるモード)。

クタのヒットポイントが65535

まず、最初のボスのヒドラが現れたら、倒してしまうまえにプログラム・ディスクとユーザー・ディスクを入れかえる。そして、そのまま最後のキングドラゴンまでいくと、キングドラゴンの吐いてくる炎がファルコムマンに変わってしまうのだ/



全がせるって本当で

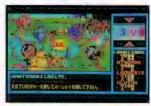
「ソーサリアン・ユーティリィ VOI.1』のなかに入っている ミニ・ゲーム。自分の育てたキャラクタを使用して遊ぶ、すご ろくゲームなのだ。止まったマ スによって経験値がもらえたり、 お金がもらえたりする実用的で、 しかも楽しいスグレもの。

しかし、ルーレットの目は思



ったようにはなかなか出てくれないものだ。マスによっては敵との戦闘に突入することだってある。こんなとき、好きな目を出せたらどんなにいいことか。

といってもMSXで発売される予定はまだないのだけど、発売される日を祈って、おまけとして好きな目を出す方法を教えちゃおう。やり方はとってもかんたん。出したい目と同じ数のテンキーを押すだけ。



◎ すれたにをはまったできれば、まごさくなんて実験に決まってる!?



2月号は「も」ではじまる和歌を詠んでほしい。

ワンダーボー

-11

モンスタ

ーランド (京都府

岡本治・16歳)●真珠湾

史実通りの

歴史書片手に

提決ユーザー

(埼玉県

いえんど・?歳)

五つでいいから

おっぱいあて クイズ付き

アリスソフト挑色図鑑

美少女ソフトファンの熱い 要望に答えて、アリスソフ トのゲームを特集しちゃう。

美少女ソフトハウス「アリスソフト」のMSXでの出世作は「イントリューダー」、89年8月15日の発売であった。以来、着実にゲームを発売し、この3年間に8本のゲームをMSX版で

発売している(8月現在)。また、他機種ではすでに発売されている「闘神都市」も近々発売の予定だし、PC-98版では最新作「ランスIII」の開発も急ピッチで進んでいる。

精力的に美少女ソフトを発売しているアリスソフトの代表作から4つのゲームを女の子のグラフィックと共に紹介する。同時に各ゲームの編集部での評価をレーダーチャートにまとめて

みたので、これからアリスソフトのゲームを買おうと思っている人は参考にするといいだろう。そして、「おっぱいあてクイズ」というよだれものの全画も用意したので参加してほしい。

A あぶないてんぐ伝説

修学旅行中に持ち上がるさま ざまな騒動をおもしろく、ちょ っとエッチに楽しめるAVG。

主人公はつぎつぎと襲われる 女の子たちを助けようと奔走するのだが、いかんせん自分も女 なので、ついつい危ない関係になってしまう……。過激なグラフィックは少ないものの、ストーリーがおもしろいので、遊んでいてあきさせない。







○シナリオ2部のクライマックスで、襲われる女の子

圖×3♪ M532/2+5,800円・発売中







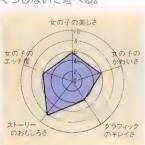


●引擎をしている先生。 (体型が生徒たちと

B ランスI

プレイヤーは女好きの勇者ランスとなって、お供の女の子シィルと冒険の旅をするHPG。めざす敵は強大な力を持つ、4人の魔女たち。彼女たちとエッチして正しい道へ更生させなければならない。

このゲームは6つあるシナリオごとに登場人物が入れ替わって物語が進んでいくので、たいくつしないで遊べる。







圖×5 ► M5X 2/2+6,800円・発売中



0 0 0



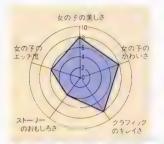




D.P.S.SG

インタレースモードでPC-98並みのキレイなグラフィッ クを実現した点が大きく評価で きる。ちょっと見にくいけれど、 美少女の肢体を堪能するには十 分、と美少女ソフト事情通のと きちゃるもいっている。

ゲームの内容自体は、コマン



ドを選択していく方式のかんた んなAVG。ストーリーを楽し むというよりも、グラフィック を楽しむという点に重点が置か れているので(あたりまえか)、 わりとかんたんにクリアできる。 3本のシナリオが入っているの がお買い得。



圖×4 → M5X12/2+6.800円・発売中



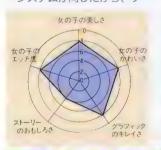


圖×4(×3) № 12/2+6,800円(4,500円)・発売中

■ D.P.S.SGset2(data2は通販のみ)

前作「D. P. S. SG」と同 じシステムを使って、新しいシ ナリオが3本入っている。前作 を持っている人は「D. P. S. SGdata 2」というデータ集 を買えばすむ(ただし、通信販売 のみ)のがうれしい。

システムが同じだから、ゲー



ムはコマンド選択式のAVGと いう点では変わっていない。グ ラフィックもインタレースモー ドを使って表示しているので、 前作の美しさはそのまま継承し ている。前作との違いは女の子 のグラフィックがより過激にな っている点だろうか。



O to the Marian and a first of the





◆シナリオ「朱い夜」で火災を起こしたホテルのなかで最後のエッチ

テレカがあたる「おっぱいあでクイズ」応募方法

ここに登場した女の子の別の写 真からおっぱいだけを撮った。 アルファベット同士は対応して いるのだ。Aのおっぱいは『あぶ ないてんぐ伝説』、Bは『ランス





II J. Ctt D.P.S. SG. Dtt 『D.P.S.SG set2』だ。 4つ のおっぱいの持ち主の名前をハ ガキに書いて、十字軍「おっぱい あてクイズ」係まで。





アリスソフト美少女アルバム

桃色図鑑でがんばっちゃって るキミに、うれしいお知らせを ひとつ。ついに、あの「アリスソ フト美少女アルバム」の発売が 決定したのだ。Mファン編集部 では、9月27日の発売日にむ け、現在、急ピッチで編集作業 を行っているのであーる。

気になる内容はというと、お なじみアリスソフトの全ゲーム 紹介に、インタビューや原画、 そしてアリスソフトの女の子の データ集「美少女名鑑」などな ど、うれしい記事がマンマン満 載。さらに付録の「アリス新聞」 や企画ものが盛りだくさんで 1380円(予価)。アリスソフトの すべてが載ってる唯一の本なの で、ぜひお買上げ願いたい。



ファン・ストラテジ

信長の野望・武将風雪

大人気の『信長の野望・武将 風雲録』。天下統一をするた めに役立つ技を2つ紹介し よう。1つは籠城戦で敵の 大将をすばやく倒す方法。 もう1つは共同作戦で近隣 諸国を弱体化させてじまう 技だ。



三重県・宮澤智

おとりの国を作って敵に攻めこませ、敵の大将をすばやく捕らえたり、 討ち取ったりできてしまうという、荒技です。

兵を少なくした|国に敵を攻めこ ませ敵大将を捕らえる技です。

まず、最低でも2つ国を持って いなくてはいけません。敵と接し ている国をおとりにするからです。

兵を少なくして敵が攻めこみや すいようにします。このとき最低 でも70の兵と50の鉄砲、武将は2 人は必要です。城の防御度は高い ほどうまくいきます。

敵が攻めてきたら門のすぐうし ろに鉄砲隊を置き、その鉄砲隊の すぐうしろに騎馬隊を置きます。 敵が攻めてくる門はだいたい決ま っていますから調べておいたほう がいいでしょう。

敵大将は門のまえのヘクスに置 かれますから門が破られるまえに 鉄砲隊で攻撃し兵数を減らします。

敵大将の兵が騎馬隊で倒せる数 に減ったら、鉄砲隊は開門のコマ ンドで門を開けます。騎馬隊は鉄 砲隊を乗り越え敵大将に接するへ クスまで移動します。

これで最小限の損害で、敵大将 を討ち取れるでしょう。

立成功すればじつにかんたんに 敵の大将を討ち取れるのだが、 城の防御度が低いと敵大将が門 を破壊するほうがはやいので悲 参な目にあう。防御度の高い小 田原城などを選ぶといいだろう。











共同作戦の

大阪府・大橋研一

隣接する強国2国を共同戦をうまく使うことでまとめて弱体化させてしまえば、取ってしまうことができるのです。

鉄砲の多い国を攻めるときには かなりの被害を覚悟しなくてはい けません。しかし、この技を使え ば被害を防げるばかりか、その隣 い国まで弱体化させることができ てしまうのです。

まず、隣接する1国(A国とします)と同盟を結びます。同盟が結べないときは友好度を上げるようにします

友好度が上がるか同盟が結べた らほかの隣接国(B国とします) に攻めこみます。このとき、A国 に共同戦をもちかけます。同盟を 結んでいればかなりの確率で応じ



O PROPERTY OF

てくれるはずです。共同戦に応じてくれたら攻めこみます。 A国も同数の兵で接護してくれるはずです。

戦闘がはじまったら自国の兵は 安全なところで待機しA国の兵に 戦いをまかせてしまいます。A国 の部隊が0になるか兵糧が切れた ら撤退します。自国の部隊は戦っ てはいけません。

つぎの月にまたA国と共同でB 国に攻めこみます。麓城戦は不利 になるのでB国の兵数を確認して 適切な兵数で攻めこんでください。 これを繰り返していれば、A国、

B国ともに弱体化します。

B国を取ったら、同盟破棄をしてA国に攻めこみます。あっさりと取れてしまうでしょう。

っ強国といわれるような、国力 がしっかりしている国や大名の 戦闘力が高い国などは、中盤戦 ともなると鉄砲をたくさん持ち、 非常に攻めにくくなってくる。

同数の兵力でぶつかりあえば、 たとえ国を取ったとしても被害 はかなり大きくなってしまう。 兵を1増やすのにも金がかかる 『武将風雲録』では、1の兵は血 の一滴でもあるわけだ。自国の 兵を待機させ援軍の兵に戦わさ せるという方法はじつにうまい 戦法といえる。

この方法は同盟さえ結ぶことができれば、まず100パーセント成功したといえるだろう。 コンピュータ大名は援軍の要請にきちんと応えて援軍を送ってきてくれる。兵が減ってくれば、たまに共同戦を断ってくることがあるが、それでもくりかえしていればすくなくなった兵をやりくりして援軍を出してくれる。

その様はかわいそうになるくら いにけなげである。

もちろん、援軍に戦わせて自 国の兵は待機するというこのや り方は、9月号で鈴木ファジー 伸一がやっているが、その応用 編にあたるのがこの方法である。

さて、じゅうぶんに弱体化したA国と日国にとどめをさすときには外交コマンドの脅迫を積極的に使ってみるのもいいだろう。武将の能力値が高く、国力兵力さえじゅうぶんにあればあっさりと傘下に入ってしまう。そのうえ同盟国には同盟破棄をしなくてもいいし、戦闘では家臣に加えることのできない優秀な大名を家臣にできるのだから一石二鳥のお得な技といえるだろう。



○海里の存款が高いた。と、品は関わらば化してきたようだ。またまだ。だると!



ロビィなこくさうとも、担意は個人でして、サミ・ドカをいとうたか。しかかないか



織田信長様 接多野氏はあなたの 家臣となりました

O'the ・空回を除した最近コマントでなていれて ま ナ





●"電報、業」になり、対し、利用は大田本事が、まってりは下に入った







・部隊情報〉誰の様子を見ますか?(①:見る、RET:や&





O record to the property of th



TONE EDIT ワイントン ●トランスボーズ その音色だけの音 の高さ。10進数で250が半音に相当 ②フィードバック 1桁の上位3ビット。弦楽器ふうの音色作りに有効 ●レベルキースケーリング/トータル レベル レベルキースケーリング (KSL)は、音が高いほど音量が小さく 大変素の推薦をシミュレートするも (NSD)は、音か高いはご音種が小さく なる楽器の性質をシミュレートするも のだ。上位2ビットのみて、値が大き いほど傾向が強くなる/トータルレベ ル(TL)は下位6ビット。モジュレータ のみに有効で、この数値が大きいほど 最大出力が小さくなる

破大出力が小さくなる ◆ビブラートetc. この1桁の4ビットは下位から順に、KSR(音が高くなるほど立ち上がりが速くなる傾向)、 EG(0=減衰音、1=持続音)、VIB(ビ プラート)、TRM(トレモロ)の各スイ ッチ。たとえはEGを切り換えたいとき は2をブラスマイナス、VIBを切り換 えたいときは4をブラスマイナスすれ ばいい

⑤マルチブル 写真説明参照⑥ ○ ⑤ 下図参照

FM音源の基本的な仕組みや 構造については、8月号で頭が 痛くなるほどやったので、今回 は理論的な背景よりも、具体的 に音色データのどこをどういじ ればどうなるのかを中心にやっ ていきたい。

そこで、8月号掲載の「MSX -MUSIC内蔵の合成音色を 見学する」と称するプログラム に手を加え「音色エディタ」とい ってよいものに改造した(33ペ

ージのリスト「新·FM音源音色 エディタ」。以下、エディタと略 す)。

ただし、付録ディスクの TONEEDIT, BAS というファイルは、8月号に掲 載したプログラムとまったくお なじもので、このプログラムを ロードし、33ページの青地の部 分を追加・修正して、右ページ の写真のような音色エディタが できあがる。あらたに打ちこむ 部分がけっこう多いが、飛ぶケ ツに許してください。

MSX-MUSICIA, CAL LVOICECOPYという命 令を使って、あらかじめ用意し ておいた配列のデータを音色番 号@63に転送することで、いろ いろな音を作り出せる。

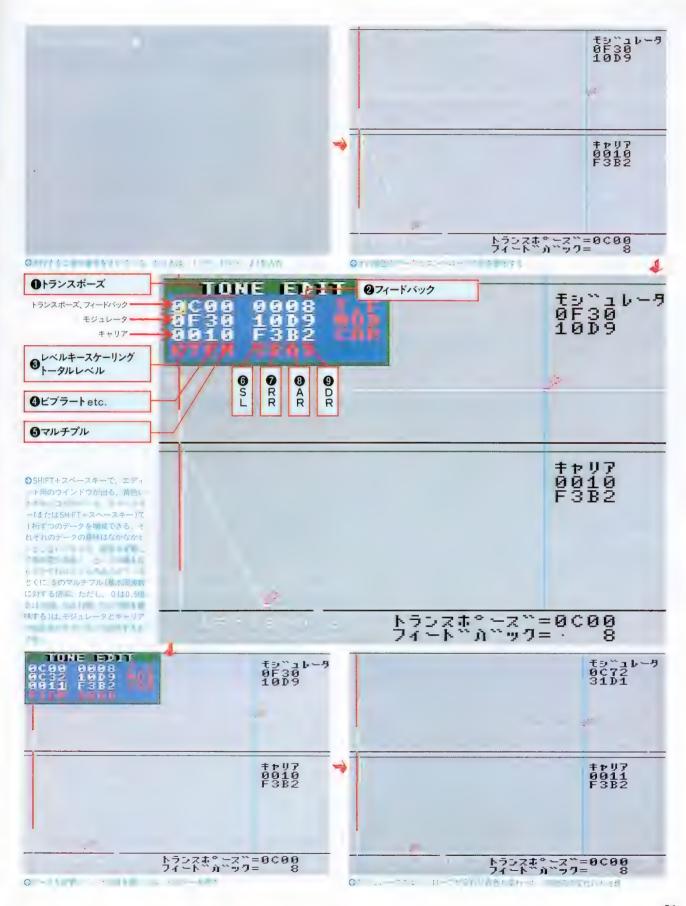
エディタでは、2次元の整数 型配列Aを使って、配列上でデ 一夕を修正し、それを@63にボ

イスコピーすることで音を作り 出している。この配列上のデー 夕構造は32ページに掲載した。 解説するスペースはないが、興 味のある人はこのなかに立ち入 ってみるとおもしろい。

この32バイトのうち、8バイ トは音名だったり、未使用だっ たりするので、ほんとうの音色 にかかわる部分は半分以下。エ ディタの「TONE EDIT」 というウインドウに表示されて いる16進数24個のデータ(12バ イト)が純粋な音色データ部分 だ。これでもまだ何桁か無意味 な部分があるが、おおざっぱに 計算すると、このデータの組み 合わせは、約150,000,000,000, 000.000,000,000(0 が22個)と おりもある/

音色のエディットとは、この 無限に近い組み合わせのなかか ら、美しい、またはおもしろい 音をひろい出すことなのだ。





■エディタの操作方法

最初に、

TONE NUMBER? ときいてくるので、1、7、8、11、13、15、17~22、25~32、34~47、49~63(マニュアルの音色番号表で「*」のついていない音色番号)のどれかを入力する。すると、その番号の音色を作るモジュレータとキャリアのエンベロープグラフとその他のデータを表示し(以下グラフ表示画面という)、その音色で「V15 ロ4L1A」を演奏する(行310。ここのMMLを好きなメロディに変更しよう)。

63を入力したときは、*行420~450のデータで設定されるユーザー音色のエンベロープグラフを表示する。スペースキーを押すとふたたび音色番号入力にもどり、ここでただリターンキーを押すと、直前に選んでいた音色のグラフ表示画面にもどってふたたび音を出す。

ここまでは「TONEEDIT.BAS」単体で使える機能。次のエディットの操作は、右ページリストの追加・修正をしないと使えない。

■音のエディット

グラフ表示画面で、SHIF Tキーを押しながらスペースキーを押すと、左上に「TONE EDIT」というウインドウ(純粋な音色データを表示)が現れる。カーソルキーで黄色いカギカッコ形のカーソルを動かし、変更したい数字にあわせてスペースキーを押すと、データが1ずつ増加し、SHIFTキーを押しながらスペースキーを押すと1ずつ減少していく。

データの変更が終わったら、 ESCキーを押す。

すると変更したデータを、ユーザー音色番号63に「NEWTONE/」という音色名で転送し、その音を演奏し、エンベロープグラフをかいてグラフ表示画面にもどる。

グラフ表示画面のときにSE LECTキーを押すと、右上の 写真のようなメッセージが表示 され、以下、写真の順のように 進めていけばエディットした音 のデータをBASICのDAT A文の形で残しておける。

こうして音色ライブラリーを 作っておくと楽しい。

■図2 配列A(N,M)のデータ内訳

第1添字(N)

第 0			1				2		3		
第2添字(≦)	0	音色名2文字目	音色名)文字目	音色名とてご目	音型名4文字目	THE CONTRACTOR OF THE PERSON O	等3000大字目	音色名6文字目	音色名5文字目	音色名日文字目	音色名フ文字目
	1	ところオース	ラノスペ	未修	使用		フィードバック	未使用		未使用	
	2	KのL トータルレベル	TAM VIB EG KSR	サスト・ソレベル(のし)	リリースレイト(日日)	アタックレイト(AH)	ディケイレイト(口口)	未使用		未使用	
	3	S L 未使用	TRM マルチプル EG : KSR	サスティンレベル(のし)	リリースレイト(日日)	アタックレイト(AH)	ディケイレイト(DR)	未使用		未使用	



●音色番号入力のときに63を入れると、自分でエディットした音色をその音名で呼び出すことができる。

リストの確認	を用データ 画	ं नंबवि 🖳 🗇	
10>Ce40	20>d1R0	30>bXl1	40>Nt00
50>1r51	55>LUØ2	60>M120	70>LIN0
80>HRe0	90>HM00	100>vFV0	110>pXX0
120>0ej0	130>gmX2	140>al80	150>R500
160>PP30	170>qM30	180>Vtf0	190>1230
200>YP90	210>eK60	220>in80	230>0180
240>6Sm0	250>ehL0	260>jdA0	270 > OsWØ
280>rl20	290>B200	300>7Tu2	310>FA30
320>Zlp0	330>fD80	340>qjM1	350>Cns0
360>LM90	370>M200	380>jHB0	385>0X6Ø
390>7FØØ	400>bdS1	410>MgQ0	420>pN90
43Ø>1k8Ø	440>cKA0	450>UV80	460 >M200
500>Bf10	510>uc80	520>nIF1	530>1xe0
54Ø>7N3Ø	550>7172	560>HXHØ	570>NjD1
58Ø>n∨3Ø	590>Itc2	600>LY70	610>B110
620>jXd1	700>nc30	71Ø>L3JØ	720>Te50
73Ø>jaRØ	740>eS60	750>Wwe1	760>9200



■リスト 新・FM音源音色エディタ 付録ディスク「TONEEDIT. BAS」+追加・修正(青地の部分)

```
10 '... FIRST SETTING
20 CALL MUSIC: OPEN"GRP: "AS#1: DEFINT A-Z:
DIM A(3,3), D$(3,3), N$(1), NG(14), PR(4)
30 DEFFNP(N,M,L)=VAL("&H"+MID$(RIGHT$("0
00"+HEX$(A(N,M)),4),L,1)):PS#=1.5:DEFFNR
(I) = 70 * (2/PS#)^-PR(I):DEFUSR=342
40 FOR I=1 TO 14:READ NG(I):NEXT:DATA 2,
3,4,5,6,9,10,12,14,16,23,24,33,48
50 H=95:L=5:KD=10:KF=190:N$(0)="モシ"ュレータ"
:N$(1)="++UP":LG#=LOG(10)/20/PS#
55 DIM EX(7), EY(2): FOR I=0 TO 7: EX(I)=6+
I*8-(I>3)*8:NEXT:FOR I=0 TO 2:EY(I)=14+8
*I:NEXT:DEFFNSHFT=PEEK(&HFBEB)AND1XOR1
60 ' ●●● INPUT
70 COLOR 15,14,0:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOF
F:A=USR(0):INPUT"TONE NUMBER";TN#
80 IF TN#>Ø AND TN#<64 THEN TN=TN#:FOR I
=1 TO 14:IF TN<>NG(I) THEN NEXT:GOTO 100
90 BEEP:GOTO 70
100 IF TN=63 THEN GOSUB 380: CALL VOICECO
PY(A, a63) ELSE CALL VOICECOPY(aTN, A)
110 FOR M=0 TO 3: FOR N=0 TO 1:0$(N,M)=RI
GHT$("ØØØ"+HEX$(A(N,M)),4):NEXT:NEXT
120 TR$="トランスホ°-ス"="+D$(Ø,1):FB$="フィート"ハ
      "+MID$(D$(1,1),4)
W *17=
130 TN$=STR$(TN)+"=":FOR I=0 TO 3:CH$=RI
GHT$("000"+HEX$(A(I,0)),4):TN$=TN$+CHR$(
VAL("&H"+MID$(CH$,3,2)))+CHR$(VAL("&H"+M
ID$(CH$,1,2))):NEXT
140 '.. BASIC LINES & TONE NAME
150 SCREEN 5
160 LINE(KO,0)-(KO,H*2),8
170 LINE(KF,0)-(KF,H*2),7
180 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:LINE(0, H*(
J+1-I)+L*I)-STEP(255,0),I+1:NEXT:NEXT
190 DRAW"BM12, 193": PRINT#1, TN$
200 '... DRAWING & PLAYING (440Hz)
210 FOR OP=0 TO 1:FL=H-L:GOSUB 330
220 IF PR(3)=0 THEN 290 '● PR(3)=AR
230 LINE (KO, H+H+OP) -STEP(AR, -FL)
240 IF PR(4)=0 THEN LINE -STEP(KF-(KO+AR
),Ø):SL=Ø:RR=EG*RR:GOTO 260 '● PR(4)=DR
250 LINE -STEP(DR,SL): IF EG THEN LINE -S
TEP(KF-(KO+AR+DR),Ø)
260 DRAW"C9M+8,-6M-3,-2M-5,8" '● MARK
270 IF PR(2)=0 THEN LINE -STEP(255-(KO+A
R+DR),Ø):GOTO 290 '● PR(2)=RR
280 LINE -STEP(RR, FL-SL)
290 NEXT
300 COLOR 1,0:FOR OP=0 TO 1:PSET(196,11+
H*OP),Ø,TPSET:PRINT #1,N$(OP):FOR N=Ø TO
 1:DRAW"BM+196,0":PRINT #1,D$(N,OP+2):NE
XT:NEXT:DRAW"BM116,193":PRINT #1,TR$:DRA
W"BM116,201": PRINT #1, FB$: COLOR 15,14
310 PLAY#2, "@=TN: V1504L1A"
320 IF STRIG(0) THEN IF FNSHFT THEN 500
ELSE 70 ELSE IF ASC(INPUT$(1))=24 AND TN
=63 THEN 700 ELSE 320
    **** PARAMETER READING SUB
340 M=OP+2:FOR I=1 TO 4:PR(I)=FNP(1,M,I)
:NEXT: AR=FNR(3):DR=FNR(4):RR=FNR(2):EG=S
GN(FNP(0,M,3) AND 2)
```

```
350 IF OP=0 THEN TL=(FNP(0,2,1)*16+FNP(0
,2,2)) AND 63:FL=FL*EXP(-TL*.75*LG#)
360 SL=FL*(1-EXP(-PR(1)*3*LG#))
370 RETURN
380 '. ORIGINAL TONE DATA SETTING
385 IF TNS=" 63=NEWTONE!" THEN RETURN
390 RESTORE 420
400 READ AS:AS=LEFTS(AS+SPACES(8),8):FOR
M=\emptyset TO 3:A(M,0)=ASC(MID$(A$,2*M+1,1))+A
SC(MID$(A$,2*M+2,1))*256:NEXT
410 FOR M=1 TO 3:FOR N=0 TO 3:READ AS:A(
N,M)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
                          : 'TONE NAME
420 DATA BASIC
430 DATA 0000,0000,0000,0: TRPS,FB
440 DATA 0000,0000,0000,0: MODULATOR
450 DATA 0021,01F0,0000,0: 'CARRIER
460 RETURN
500 ' •• EDIT
510 SCREEN ,0:SPRITE$(0)=STRING$(7,1)+CH
R$(255)
520 LINE (3,3)-(113,51),12,BF:FOR I=0 TO
 3:PRESET(20+1,6-1\(\frac{1}{2}\)),0,TPSET:COLOR 1+14
*(I¥2), Ø: PRINT #1, "TONE EDIT": NEXT
530 FOR I=0 TO 3:PRESET(20+1,6-I\(\frac{1}{2}\)),0,TP
SET:COLOR 1+14*(I\(\frac{1}{2}\),\(\textit{0}:\)PRINT #1,"TONE ED
IT":NEXT
540 LINE (5,12)-(111,49),5,BF
550 FOR M=1 TO 3:FOR I=0 TO 1:PRESET(7+I
,7+M*8),Ø,TPSET:COLOR 15:FOR N=Ø TO 1:PR
INT#1,D$(N,M)+" ";:NEXT:COLOR 9:PRINT #1
,MID$("T,FMODCAR",M*3-2,3):NEXT:NEXT
560 FOR I=0 TO 1:PRESET(7+I,40),0,TPSET:
PRINT#1, "KTEM SRAD": NEXT
570 S=STICK(0):EX=(EX-(S=3)+(S=7)+8)MOD8
:EY=(EY-(S=5)+(S=1)+3)MOD3:IF INKEY$=CHR
$(27) THEN 610
580 PUTSPRITE 0, (EX(EX), EY(EY)), 10
590 IF STRIG(0) THEN N=EX¥4:M=EY+1:L=EX
MOD 4+1:UD=1-FNSHFT*2:MID$(D$(N,M),L,1)=
RIGHT$(HEX$(FNP(N,M,L)+UD),1):A(N,M)=VAL
("&H"+D$(N,M)):GOTO 540
600 TIME=0:FOR W=0 TO 5:W=TIME:NEXT:GOTO
 57Ø
610 '●●● EXIT
620 COLOR 15,14:TN=63:TN#=TN:CALL VOICEC
OPY(A, 063): FOR I=0 TO 7: POKE VARPTR(A(0,
Ø))+I,ASC(MID$("NEWTONE!",I+1,1)):NEXT:G
OTO 120
700 ' DATA MAKING
710 SCREENØ: PRINT "EDITED TONE DATA": PRI
NT"*********************
720 INPUT "START LINE NUMBER"; LN
730 INPUT "TONE NAME (WIDTHIN 8)"; TN$: TN$
=LEFT$(TN$+SPACE$(8),8)
740 PRINT MID$(STR$(LN),2);" DATA ";TN$
750 FOR M=1 TO 3:PRINT MID$(STR$(LN+10*M
),2); DATA ";:FOR N=Ø TO 2:PRINT RIGHT$
("000"+HEX$(A(N,M)),4);",";:NEXT:PRINT H
EXS(A(N,M)):NEXT
760 END
```

「MSX・FAN」では読者のみ なさんに、より充実した誌面を提 供するため、以下のアンケートを 実施しています。回答は必ず右の とじこみ八ガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかか ら抽選で21名様(各ソフト3名様) に今月号で紹介したソフト(プレ ゼントリスト参照)を差しあげて います。しめ切りは9月30日必着。 当選者の発表は11月8日発売の本 誌12月号の欄外でおこないます。

1 あなたの持っているMSXは 次のどれですか。いずれかの番号 を〇でかこんでください。2台以 上持っている場合は数字の大きい ほうを答えてください。

OMSX @MSX2 @MSX2+ @MSXturboR (日はっていない)

 今後、MSXturboRを買う 予定がありますか(口で④以外の 人のみ答えてください)。

①もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているの はどれですか。持っているものに 全部〇をつけてください。

①ジョイスティック(ジョイカード) ロティスクトライノ(内蔵も含む, ③增設RAM (MEM-768)

4プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用 で代用している場合をふくむ) ⑥アナログ自GBディスプレイ ⑦モデム ®マウス

⑤どれも持っていない ⑩その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予 定がありますか。ハイ、イイエで 答えてください。あるとすればそ れは何ですか。③の番号で答えて ください。

5. MSXでやりたいことを次の なかから選んで、興味のある頃に 4つまで番号で答えてください。 ①ゲーム @プログラミング 3パソコン通信 4ワープロ BCG 貸ビデオ編集 アコンピュータミュージック ⑤ビジネス ◎学習 ⑩その他 6. 表1のソフトのなかで次に買

おうと思っているものを1つだけ 番号で答えてください。

7. 表1のソフトのなかで本誌で 特集してほしいものを3つまで番 号を答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あな たが実際に遊んでおもしろかった ものを3つまで番号で答えてくだ さい。

9 今月号の記事(表2)のうち、 おもしろく読めた(または役にた った)記事を3つまで番号で答え てください。

10 今月号の記事(表2)のうち読 んでつまらなかったものを3つま で番号で答えてください。

11 今月号のスーパー付録ディス ク(表3)のうち、おもしろい(また は役にたった)内容を3つまで順 に答えてください。

12, 今月号のスーパー付録ディス ク(表3)のうち、遊んで(見て)つ まらなかったものを順に3つまで 答えてください。

13 あなたの持っているMSX/ 2 2+ turboR以外のパソ コン、ゲーム機はどれですか。番 号に〇をつけてください。

[ファミコン (スーパーファミコ

ンもふくむ)

②メガドライブ(マークIIIもふくむ) ③PCエンジン ④PC88系 ⑤PC98系(PC-286もふくむ)

6FM TOWNS 0X68000 ®ゲームボーイ ®ゲームギア ⑩その他(具体的に記入)

①どれも持っていない

14. あなたがふだん読む雑誌を表 4のうちから3つまで番号で答え てください。

15 今月号に掲載されたファンダ ムのプログラムのなかで気に入っ た順に3つ番号を書いてください。 ①裏表止 ②スパルタ教師M ③ それゆけサバイバルだ/ @エキ サイティング・アタック SSIL VER SNAIL @GREY COL LEAGUE ⑦一週間の壁 @ 透明人間 904ドラッグ ⑩な るべくはやく ①UP・DOWN レース ⑫どれも興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で 気にいった.頃に3つ番号を書いて ください。

①オリジナル37 @イースII「B eat of the terror」 ③ファ イナル·ファンタジーⅢ「チョコボ のテーマ」 ④NEUROBEA T ⑤豪華なクシコス・ポスト **6SOLID STATE SUR** VIVOR ⑦ヘクター'87「キャ ラバンのテーマ。 ⑤夢大陸アド ベンチャー「STAGE 1 BG M」 ⑨サティ「ジムノペディ」 ⑩どれも気にいらない

17. 業務用、ファミコン、PC88 98などの他機種から、今後移植 してほしいと思うソフトがあった ら、その名前を1つだけ書いてく ださい。シリーズものはその何作 目かを明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答 ハガキに記入してください(それぞれ のソフトの詳細は各掲載ページで)。

Nn ・プレザントソフトタ

1	サーク・ガゼルの塔4
2	ソーサリアン
3	ナイキ 109
	ディスクステーション29号 108
	信長の野望・武将風雲録28
6	スーパープロコレ(6本プレゼント)93

表2 今月の記事

No. 記事名

表紙

<FAN ATTACK>サーク・ガゼルの塔

<FAN ATTACK>ソーサリアン

十字軍

FAN STRATEGY

BASICピクニック

<ファンダム>ゲームプログラム

<ファンダム>ファンダムスクラム

<ファンダム>スーパービギナース講座 10 〈ファンダム〉マシン語の気持ち

<ファンダム> アルゴリズム甲子園

12 FM音楽館

13 パソ通天国

14 FFB

15 ゲーム制作講座

16 ほほ梅磨のCGコンテスト

17 AVフォーラム

記憶のラビリンス

19 DMfan

<FAN NEWS>ナイキ

今月のいーしょーく一情報

ON SALE 23 COMING SOON

EAN CLIP 24

25 <特別付録>スーパー付録ディスク

今月のスーパー付録ティスク

「サーク・ガゼルの塔」オープニング・デモ Mファンオリジナル「ソーサリアンリレー」

ファンダムGAMES

ファンダム・サンプルブログラム

FM音楽館

AVフォーラム

ほぼ梅磨のCGコンテスト

MSXView

パソ涌天国

ゲーム十字軍 あてましょり

オマケ

雑誌名

MSXマガジン コンフティーク テクノポリス

ゲーメスト

ポプコム マイコンBAS Cマガジン

その他のパソコン雑誌

ゲームボーイ ヒッポンスーパー

ファミコン通信

ファミリーコンピュータマガジン

鰯スーパーファミコン

その他のファミコン雑誌

PC Engine FAN

月刊PCエンジン

(解PCエンジン

メガドライブファン

どれも読んでいない

ティル・ナ・ノーグ デ・ジャ 53 54 器神都市 55 ドラゴンクエストII

提督の決断

No ソフト名

1-7

イースリ

イース川

維新の嵐

MSXView

16

12 F- 1スピリット 13 エメラルド・ドラゴン

SDスナッチャ

カオスエンジェルズ

ガリウスの迷宮

銀河基維伝統!

グラディウス2

クォース

24 グラフサウルス 25 クリムゾンII

コラムスサーク 28

32 #+ Fn

33 沙羅曼蛇

40 水滸伝

41 スナッチャ

48 大航海時代

スーパー大戦略

44 理学士ダンバイン

スペース・マンボウ

增設RAM(MEM-768)

ディスクステーション各号 DPS SG

ソリッドスネーク

三国志

29 サークロ 30

35 三国志Ⅱ

37 シャロム

45

47

49

50

52

クリムゾン川

ウィザードリィ 3 エアホッケー

アレスタ2

I R-TYPE(アールタイプ)

着き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)

SDガンダム ガチャポン戦士 2

王家の谷・エルギーザの排印

ぎゅわんぶらあ自己中心派

紀司本林(元素以T DX kit

激突ペナントレース 2

サーク・ガゼルの塔

36 | THE プロ野社教学ペナントレース

シュヴァルツシルトII

56 ドラゴンクイズ

ドラゴン・ナイト

ドラゴン・ナイトII

ドラゴンスレイヤー英雄伝説 59

60 信長の野望<全国版> 61 信長の野望・戦国群雄伝

62 信長の野望・武将風雲録 ハイドライド3

64 パロディウス

65 ピーチアップ各号

ViewCALC

67 ビンクソックス各号 68 ファイナルファンタジー

ファンタジーIV ファンダムライブラリー各号

72 フォクシー2 ブライ上巻

フリートコマンダーロ

75 FRAY ポッキー2

隧導物語 1-2-3

MIDIサウルス

ラスト・ハルマゲドン

ランヘルール 81 ルーンマスター三国英傑伝

ルーンワース

レイ・ガン

84 ロードス良純記

85 ロードス島戦記・福神書

● B 月号の当選者発表は53ページからの欄外で発表しています。

プログラムファンの王



☆ P裏表止● 35/54
☆ Pスパルタ教師M② 36/56
Pそれゆけ、サバイバルだ/② 36/57
☆ Pエキサイティングアタック 37/58
☆ PSILVER SNAIL 9 38/60
☆ PGREY COLLEAGUE 40/65
☆ P一週間の壁● 41/49
P透明人間● 41/50
P04ドラッグ● 42/51

Pなるべくはやく①42/52
PUP·DOWNV-X●42/53
●ファンダムスクラム=ちえ熱の選考会レポート+
あしたは晴れだ/ほか44
●マシン語の気持ち46
●スーパービギナーズ講座47
●アルゴリズム甲子園48
※Pはプログラム、0~⑤は画面数を表します。☆
はコンテストノミネート作品です(68ページ参照)。

ほどおもしろい作品がそろってしまった。代がはじまる今月号は、正直いってもったいない買ってくれてありがとう。ファンダムの新しい時ついにディスクの付録がついた。高くなったのに

E...



解けそうで解けなそうで解ける

裏表止 ラランヒラル

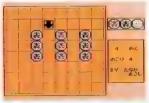
画5面

M5X 2/2+ VRAM64K

by 田中将司

▶リストは54ページ

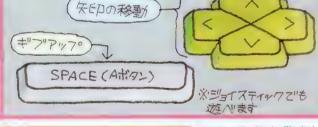
なんどもいうようだが、知る 人ぞ知る田中将司である。そう とうくどい趣味を持っているの





で人によって好き嫌いはあるか もしれないが、おはこんの担当 編集者はわりと好きなようで、 今月は「がんばれ田中」コーナー まである。それはわたしだが。

「裏」、「表」のコマを矢印で押すとそのコマはなにかにあたるまで止まらない。止まったときにオセロの要領で裏表が変化する。「止」というコマは動きは裏、表とおなじだが、オセロ的な裏





表関係とは無関係なただの動く 障害物だ。

決められた手数以内に裏か表のどちらか一方にそろえるのがパズルの目的だ。盤の外に出るとコマは消えてしまうが、ひっくりかえされるべきほうのコマ

が消えると解答不能になる。 最初の数問はまあいいとして、 日面あたりからむずかしくなり、 全38面もある。

正直いって6面は解けないのではないかと思ったが、ちゃんと解けた。3日考えたのだ。



○中央にならんだ裏の列の上と下を表の列にく つけてまして こう にまる ここいけい 人口といい すう

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行と して計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。 に切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。 ローフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「ー」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モード【ターボ**Rユーザーの方へ】**「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。□□

未来を見つめたコンセプチュアルソフト



MSX 2+以降 by 山岸淳一

▶リストは56ページ

またートロイ 押されると、フザーを解除 A ※スペースキーキ/使えます

広告業界とか出版業界には、 「使うと恥ずかしいことば」とい うのがいくつかある。「コンセプ ト」という用語はその最たるも のの1つで、口に出すのはもち ろん、書くだけでも恥ずかしい。 まじめな話、「コンセプトを語る やつの話は聞くなっという格言 まである。

ところで、この作品のコンセ プトは、「MSXによる24時間受 験マネージャー」である。

まず準備としてMSXの内蔵 時計をあわせておこう。現在時 刻が、猿時猫分狸秒だとしたら、 SETT | ME "猿:猫:狸"を 実行すればOK(動物) 匹あた り数字は2桁)。ついでに鯉年鯛 月鯖日なら、SETDATE "鯉 /鯛/鯖"も実行しておこう(こ れも1匹2桁)。

そして、ジョイパッドをポー トーに接続し、裏返してイスの 座蒲団の下にセット(すわると

Aボタンが押されるように)。こ れでいい。さあ、「スパルタ教師 Muを実行しよう。

その時間にすべきことをつね に画面に表示してくれ、机に向 かっているべき時間に席を立つ と「着席せよ」と注意してくれる。 食事や睡眠時間まで決められて いるところが、私立文系浪人生 Sの心をそそるだろう。



7ºLT7-1

1)7ºLT

SPACE



7ºLT+-(2)

750

1



性格がわかる対戦専用アクションゲーム ゆけ、サバイバルだ!



M5X 2/2+ VRAM64K

※ターボ吊は標準モートで

by ヒデカズ

▶リストは57ページ

対戦専用だが、1プレイヤー (1P)と2プレイヤー(2P)の あやつるキャラクタの性格が、 マリオとルイージくらいにちが う。1 Pは緑色のボールで、ジ ャンプカはないがパワーがある。 2Pは赤のボールで、パワーは ないがジャンプカはある。

この2つのボールをそれぞれ が操作し、体あたりしたりフェ イントをかけたりして、相手を 針山の上に突き落としたほうの 勝ち、というゲーム。

針山の上には最初いちおう床 があって、その上にいるぶんに は安全だが、ハイジャンプする

キャラクタの左右移動 と床が抜け、針山がむき出しに なる。こうして床のなくなった 部分が戦いの焦点になるわけだ。

じつは、最初、わたしが2日、 Orcが 1 Pをやってみるとど うやっても1Pが押し出しで勝 つ。1Pの強いパワーは、2P がどんなにテクニックをこらし

てもプッシュプッシュで勝って しまうのだ。これはこのゲーム の欠陥かもしれない……と思い ながら、1Pと2Pとを交代し てみた。すると、こんどは、ど うやっても2Pがフェイントで 勝つ。……わたしがフタじゃな いヘタなだけだったのだ。

ハイミッヤンフロ



Of ST SELECTION SHITE OF CHARLEST OF Life to the second





- CENTAGE -



0

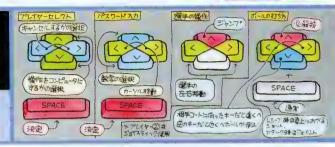
[MSX2ユーザー[ままでBASTCを持ってにむす スパックでで加上的でいる。) == (:・・・) == (:・・・) == (:・・・) = (:・・・ CNAST SERVICE CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR TERMINATE STATE OF THE STATE OF



アクションたっぷりの超高速バレー



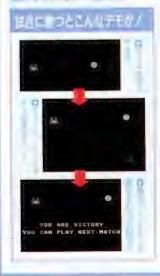
MSX 2/2+ RAM32K **ターボロは標準モードで ▶リストは58ページ hy SYUNSUKE











メニュー画面には3つのモー ドが用意されている。プレイヤ - 1 対プレイヤー2、プレイヤ - 1 対コンピュータ(以下CO Mと略す)、COM対プレイヤー 2、COM対COMの4つの組 み合わせで試合ができる「T RAINING, E-K. COM 対プレイヤーでトーナメント方 式で試合をしていく「MATCH」 T-K. PASSWORD T ードは、MATCHモードで試 合前の画面に表示される、その 試合のパスワードを入力をすれ

ば、その試合をすぐにプレイで きるモードだ。

TRAININGE-KEM ATCHモードを選択するとプ レイヤーセレクトとなる。

■エキサイティングプレイヤー 最初に選べる選手は5選手か ら。それぞれスピード、ジャン プカ、レシーブカがちがうし、 その選手だけのオリジナルの必 殺技をもっているゾ/ ただし 「ミスターX」はMATCHモー ドで優勝すると選択できるよう になる特別な選手なので最初は 戦うことができない。さあ、選 手を決めたら試合開始だ。

国エキサイティングプレイ

選手はジャンプしてないとき はレシーブ、ジャンプ中はアタ ックをうつ。最初はレシーブす るのも苦労したものだが、慣れ てくればアタックの応酬など、 手に汗にぎる自熱した試合だっ て味わえる。サーブ権を取り合 い、フ点先取したほうの勝ちだ。 TRAININGモードで友 達と練習し、MATCHモード で優勝するまでがんばるぞ。

登場選手&必殺アタック紹介

粋したもの。数値が大きいとその能力が高い



選手データ

ストード=2 ジャンブカ=80 レシーブカーム



1 * OF SHIP and the first



選手データ

スピード=3 ジャンプカ=60



○ たった上のことがに より・甲(8) パギのロードのかけて制造りとでいる。科技 いっぱかもそように ねた ているよ科技だ

選手データの数値はプログラムのデータを抜



選手データ

スピート=2 ジャンプカ=85 レシーブカーち



のナーリッともこは まていんていき ナニ



スピード=3 ジャンフカ=90 レシーブカ=6



~ ,` % .

スピード=3 ジャンフカ=70 レシーブカー6



○こで、利用をプラスは、サートが、イ



選手デー

スピード=5 ジャンプカニ65 レシーブカ=6

○これ技をはりというプロロー・記されるの。

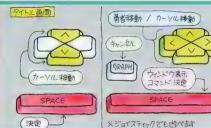
VER SNAIL DINK-JA-IN



MSX MSX 2/2+ RAM32K

by SILVER SNAIL

▶リストは60ページ





超大作ロールプレイングケームだ

世界の中心に位置する国「シ ルバースネール」は一夜にして 消滅した。(あとはゲームのオー プニングを読んでね)

ゲームはシルバースネール国 が消滅してから15年後の物語。 1人の勇者が世界の異変を調べ る旅にでる。その旅は消えた王 国の行方をさがす旅となる。さ あ、冒険をはじめよう。

■ゲームを始める前に

タイトル画面で「CONTI





NUE」か「START」を選ぶ。 スタートを選んだら勇者の名前 を設定し、ゲーム開始。コンテ イニューを選んだら前にセーブ されているデータを自動的にロ ードしてゲーム開始。

| 選挙者の力

勇者はHP(体力)、MP(魔 力)、AP(攻擊力)、AC(防御 力)のパラメータからなりたつ。 モンスターを倒し経験値とゴー ルドをかせぐことによってレベ ルを上げる。勇者はHPがNに なると死んでしまい、死ぬ前の 状態(ただしゴールドは半分に なる)からすぐリプレイできる。

可呪文

呪文は呪文屋で、武器やその 他のアイテムは道具屋で買って 手に入れる。

呪文を使うと呪文の威力に応 じたMPが消費され、MPがあ るかぎり何度でもつかえる。

県文分使いこれぞう

フライルの書

ある程度の体力を回復 させる呪文。ゲーム前 半の戦いで役立つ。消 費MP21(120G)

マフラウルの意

体力が完全に回復する 呪文。これはむりして でも買いましょう。消 費MP54(3980G)

テイスの書

青い雷を使って魔物を 攻撃する呪文。消費M P12(120G)

デイスアムの書

デイスの呪文をさらに 強力にした呪文。消費 M P 38 (1200G)

ギルディスの書

デイス系最強の呪文。 かなり修業をつんだ者 じゃないと使えない。 消費MP72(4800G)

リムネルの書 tara

魔物を眠らす呪文。魔 物が眠ってるあいだは 何回でも攻撃できる。 消費MP24(512G)

ラシートの書

魔物の呪文をふうじて しまう呪文。魔物に使 われるとやっかいだ。 消費MP44(2480G)

ベルベルズの書 吧。

この呪文を使うと、そ の戦闘中の勇者の攻撃 力が2倍になる。消費 M P 81 (7800G)

ヘリオリアス (00)

邪悪な者にしか使えな い究極の呪文。これは 最後の戦いで登場して くる磨物が油う

アイテムが大活躍



ある程度の体力を回復。 戦闘中でも使用できる。 (14G)



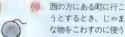
どんな病も治す薬。こ れで病気に苦しむ人を 治してあげよう。(725 G)



これを目にぬって魔物 が使うある呪文を防ぐ。 | 回使用するとなく なる。(52G)



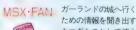
ガイアの城まで一瞬で 移動できる。戦闘中に は使いたいときもある が使えない。(74G)



うとするとき、じゃま な物をこわすのに使う



わがままなヤツが、ゆ くてをふさいでいると きに使う。どこで手に 入れるかは秘密



ための情報を聞き出す みつぎものとして使う



(540G) これはシルバースネー ル国の王子のあかしで ある。もちろん道具屋

では手にはいらない 月のかけら



おおいなる力をよみが えらすために、月をふ たたび満たすために使

行く手を邪魔する魔物たち

ガスに注意せよ

旅の節目に出てくるボスキャラ。倒 すことができれば先にすすめる



勇者の経験値とゴールドのもとだ。 **サ**っさん きたおせ しかしあなどると痛い目を見るぞ

リザードマン

魔法使い キラーゴブリン



11111 7311

○ 1 4 1. 1 会う履物。○少し手強いそ 体





●リムネルの 力に気をつけて りで、封じてしまえ 眠らされないように

より強い利を求めて



魔神の斧

銀の剣 シルバースネール国に 伝わる秘剣。いまはど こにあるかわからない。 ひょっとしておおいな る力というのが……

道具屋で売られている 武器としては最強の武 器だ、魔神の斧より攻 繋力が高いぞ(6500 G)

世界に1つしかない まぼろしの武器なので 道具屋では売ってない。 強力な武器だ



やいばに炎をまとった 剣だ。これをにぎって 戦うとカッコよさそう t=(1980G)



「戦士のための剣」とい うキャッチコピーで売 られている剣だ。(980 G)



鎖がまむかし、忍者海老丸が 妖城を登るのに愛用し ていた道具。武器にも なるぞ(240G)



バトルソード もっとも安い武器。で も、素手で魔物と戦う よりはましだろう(70 G)

【付録ディスクのFSILVER SNAIL』の遊び方と注意①】ます最初に注意してほしいのが、ゲームデータのセーブを絶対に付録ディスクにしてはいけないといった。「「・・・・ ディスクから「のゲームを遊びに仕」。「ニードンカライトプロテクトを開けて書きこみ可能な状態にしておきます。(次のページにつづく)







ガイアの城から出発だ

■ガイアの城にて

旅はガイアの城から出発だ。 ガイアの城の王さまが冒険の記録(データのセーブ)をしてくれたり、次のレベルにあがるまでの経験値を教えてくれる。また、城のなかにいる人との会話が旅の道標となる。ガイアの城では



西にいる魔物を倒し、世界各地 に建てられた祭壇を破壊するこ とだと、教えてもらった。

■旅の下準備

せっかく王さまから100ゴールドもらったのだから武器でも 買おう。その武器を装備するにはウインドウを表示させ「どう



○ "療を研究している人に会うため、バルの町へ。しかし、山があって進めない

ぐ」のコマンドを選択する。また、装備をはずすときや、呪文やその他のアイテムを使用するときもこのコマンド。「しらべる」は勇者の足もとがどうなっているか調べる。宝箱はこれでとる。「ひょうじ」は表示(文字スクロール)速度を変える。

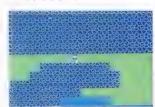
■魔物と対決

まえぶれもなく魔物と遭遇し、



○おい、おっさん。そこをどいとくれよ何っ、あれをくれないとどかないだと!

戦闘モードに画面が切り替わる。 装備してある武器を使って魔物 を攻撃するときは「こうげき」を 選ぶ。呪文やメンソレータム、 薬草を使うときは「どうぐ」を選 ぶ。「にげる」で逃げる。魔物の 呪文によって勇者が眠ってしま うと、勇者のステータスに 「SLEEP」と表示される。 さぁ、出発だ/



○西の大陸に続く道が現れた。その道を進め、旅はこれから中盤にさしかかる

シューティングの新しい伝説がはじまる GREY COLLEAGUE グレイ・

画17面

MSX 2/2+ RAM32K **ターボロは高速モード もおすすめ

by TPM.CO SOFT WORKS ▶リストは65ページ





●キー操作を説明するタイトル画面。巨大戦艦グレイコリアーグがよぎっていくデモがいい。

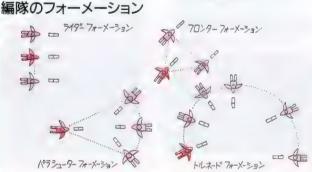
まものクエストシリーズの作者TPM. COによる新感覚のシューティングゲーム。広い大宇宙を飛びまわり、しつこい敵編隊をパズルのように倒しながら、巨大な敵の戦艦と戦う。

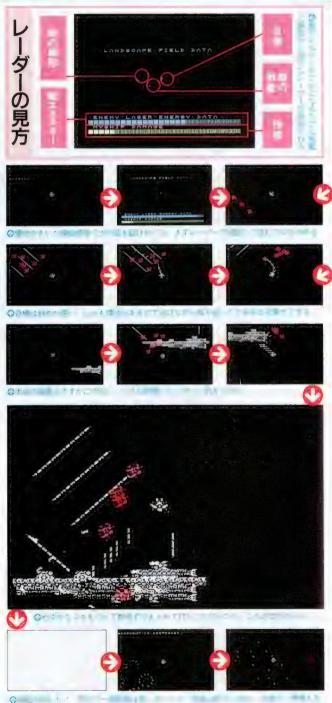
基本は、自機モビルガイヤーを操縦して、宇宙空間に浮かぶ巨大な戦艦グレイコリアーグを破壊するのが目的。ステージに相当する「MISSION」が8つあり、各ミッションごとに1つの戦艦を破壊すればクリアになる。ただし、戦艦はなかなか固く、そうとう着弾しないと破壊できない。

そのうえ、どのミッションにも戦艦を護衛する編隊が1つだ

けある。編隊は、赤いボス1機とピンクのザコ数機で構成され、下のイラストのようなフォーメーションで自機を執拗に追いかけまわし攻撃してくる。しかも、ザコは無敵の幽霊キャラなので(そのくせぶつかるとアウトだし、攻撃もしてくる)、編隊を倒すにはボスをねらいうちするしかないのだ(このボスがまた固い)。編隊の倒し方をあれこれくふうするのも、このゲームの楽しみの1つになる。

全Bミッションをクリアすると戦いぶりに応じた称号が授けられ、最高位はマスター・オブ・グレイ。編集部ではMOROとコルサ山島が持っている。





【付録ディスクの『GREY COLLEAGE』を別のディスクにコピーする場合の注意】「GREY COLLEAGE』は付録ディスクのメニューから呼び出して遊ぶことができますが、別の ディスクにコピーして遊ぶ場合は「GREY1.FDG」と「GREY2.FDG」の2つのファイルをコピーしてください(ファイルコピーの方法は118ページ参照)。コピーしたディスクからこのゲームを遊ぶには「RUN 『GREY1.FDG』と打ちこんでリターンキー。メインプログラム(GREY2.FDG)を自動的にロードし、ちょっと待つと遊べます



わたしの 1 週間の仕事はブロックくずし



MSX 2/2+ RAM8K *クーボRは標準モードで

by まもてん

▶リストは49ページ

むかし、1988年11月号に「丁 BIPI Fiという画面の外枠 にそってぐるぐる回る変態パッ ドを操作してボールをキープし つづけるスカッシュゲームがあ った。これにブロックくずしの 要素を加えたのがこのゲームと いうわけだ。

画面の中央に個々のブロック

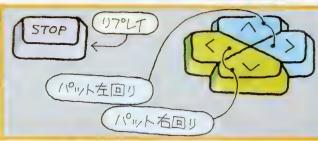


ら無敵の状態をしたボールが飛んできたぞ

の集まりによって] 週間の曜日 の文字が作られている。その周 囲にあるパッドを操作してボー ルを打ち返し、ブロックを消し ていく。すべてのブロックを消 すとクリア。月曜日のステージ から始まり、クリアするごとに 曜日順のステージが次々登場し てくる。日曜日のステージをク



フロックを消したぞ、クリアできるかな



リアすると月曜日のステージに もどってくりかえす。また、ボ 一ルがパッドより外に出てしま うとミスとなり、5回ミスする とゲームオーバー。

ゲーム開始時や、ミスした直 後に登場するボールは赤い色を している。この状態のときのボ 一ルはブロックを与つ消すまで ブロックに反射せず突き進む。



ヒタヒタヒタ。クルッ。だ、誰もいない



MSX MSX 2/2+ RAM8K

※ターボ日は標準モードで

by 清水智

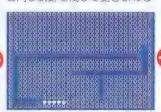
▶リストは50ページ

場所は小麦粉を敷きつめた床 の上や雪の上。姿は見えず軌跡 だけを残して追ってくる透明人 間。そして逃げまわる主人公。 そんな追いかけっこを思い浮か べてしまうゲームであり、シン プルで、スピーディーで、ノス タルジックで、かつエキサイテ ィングなゲームだ。

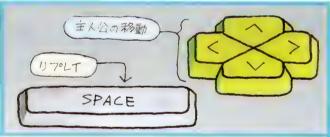


OF MANY WILLIAM TO A 4 - 5 116 - 4 - 6

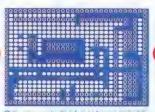
RUNすると画面が作成され る。アルファベットの口は主人 公が動きまわれるところでQが 壁になっている。主人公は画面 の中央にいる白い丸。透明人間 はCHRS(32)で、口が消えて るところに存在している。主人 公と透明人間は、たがいに自分 と同じ軌跡を残して動きまわる



TOTAL AN ARRANGE OF STREET



が、主人公が残した軌跡に主人 公が進むことはできない。透明. 人間が自分の作った軌跡のなか を動き回り、どこにいるかわか らなくなってしまうことがある。 そんなときはまるでジョーズに おそわれる気分だ。透明人間は あくまでも] 文字ぶんの大きさ なので□の消えてるところに逃



げてもだいじょうぶ。追ってく る透明人間につかまってしまう とゲームオーバーとなりスコア が表示される。逃げてる時間が 長くなるほどスコアは高くなる。

またときどき透明人間が追い かけるのをなまけて、ずっと動 かなくなることがあるが、おお めにみてやってください。



○と と き ・ 門、 さんま ここまいち ハマ 欠はもっとに逃けのびるそ

レース終盤の追いこみが手に汗にぎるぜ

ゼロヨン・ドラッグ



MSX 2/2+ RAMBK **ターボ Rは標準モードで

by HIDEYUKI

▶リストは51ページ

ロ4レースというのを知って いるかな? このレースは2台 のマシンを使ってたった400メ ートルの直線距離を競い合うレ ースのことで、それがこのゲー ムだ。キミは赤い車に、コンピ ュータは青い車に乗りこむ。レ 一スは自動的にスタート。キミ

はマシンをシフトアップ(ギア を上げる)することしかできな い。速く走るにはスピードに応 じ、タイミングよくシフトアッ プすること。コンピュータ車に 勝ち抜いていくとランクが上が り速い車が登場してくる。ラン クAの車に勝てば優勝だ。



3.戦しンフトア で 大枝さなった 対点 エア

70LT+-(1)

リアプレナ

SPACE

ミフトアックの

7+16+ ++

箱庭レースでおおさわぎしよう べくはやく



MSX MSX 2/2+ RAM8K

※ターホ日は標準モートで

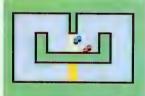
by Syu Sot

▶リストは52ページ

ゲームは画面のなかに描かれ たコース上でのレース。RUN すると「Ø OR 17」と聞い てくるので1人でプレイするな ら []、 2人で対戦するなら] を 入力してゲームスタート。1人 プレイの場合、プレイヤーは青 い丸が2個つながった車を操作

する。右回り、左回りどちらで もいいからコースを4周すると ゴール。画面には4周するのに かかった時間が表示される(作 者の記録は30秒)。2人で対戦す る場合はプレイヤー2用の赤い 車が登場し、1人プレイと同じ ルールで競い合うぞ。









70177-31

抜きつ抜かれつ白熱するレースゲーム



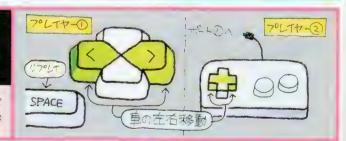
MSX 2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by YIS

▶リストは53ページ

これは2人対戦のレースゲー ム。プレイヤー1が青い車、プ レイヤー2が赤い車を操作する。 画面の上からはU(車が1つ前 進する)、D(車が1つ後退す る)、L(一定時間車の操作がき かなくなる)の3つのアルファ ベットアイテムが移動してくる

ので、各プレイヤーはなんとし てもしをとって相手より前を走 らなくてはならない。画面に表 示されている走行距離が50キロ メートルに達したとき、相手よ り前を走っていたほうの勝ち。 また、画面の下に沈んでしまう と負けになる。





○自熱したレースになってきた



42



付録ディスクや夏休みや暑いのや寒いのやうるさ いのやいろいろあって今月はさてもいるがしい。 あー それでも要体みた。お違いりたり

ちえ熱の選考会レポート

暑い、寒い、暑い、寒い、寒 い、寒い寒いというのがわたし のいる編集部の状況だ。これに "うるさい"という言葉がくわわ ることになった。もうクーラー も寿命らしく、ガーガー鳴きま くっている。もう、いいかげん にしてくれ。

編集部員も人の子。24時間営 業年中無休で仕事をしているわ けでなく夏休みがもちろんある。 6月中旬に1週間のアメリカ西 海岸へ新婚旅行にいってきた某 編集長なんかは夏休みがなくて も大丈夫だろうが、私達はアメ リカ西海岸とはいわないが、せ めて九十九里海岸へでも泳ぎに いきたい。だから今月の選考会 はそんな夏休みがございまする 関係で、いつもより 1 週間近く はやく選考会が開かれた。

受付期間が短かったものだか ら投稿作品数もいつもより少な い。だからっといって作品の質

まで落ちると、かんちがいして もらっては困るぞ。それでは選 考会のレポートをしてみる。ま ずは俵クンの「ICE ROA 口」は氷の上をすべりながら穴 や障害物をよけていくスクロー ルゲーム。もうちょっと氷の上 をすべっていく感じをだしてほ しかった。蒔田クンの作品の「C RYSTAL BALLIGE 下にバウンドしている主人公を 操作して敵のあいだをぬってク リスタルボールをとるゲーム。 敵のあいだをすりぬけていくの にスリルがあったが、でもおも しろさが足りなかった。投稿者 で最近目につくのが、インパク トのある名前を持つ界外年応ク ン。N画面に投稿してきた「TI ME PENCILIUSOO コースを持つ、1人で遊ぶレー スゲーム。いろんなコースで遊 べる楽しさがあるが、かんじん の車の操作がかんたんすぎた。



●1画面タイプ

一週間の壁

立体飛行球

透明人間 ICE ROAD

DRILL

DORAGONアッオー 氷上よーさいからの脱出

CRYSTAL BALL

HOP LOAD?

トリジャン 04ドラッグ

●N画面タイプ

專表止

FIRE STORM

TIME PENCIL スパルタ教師M

それいけ、サバイバルだ!

OFP部門

エキサイティング アタック

●先月の保留作品

UP · DOWN レース なるべくはやく

杉原守 (まもてん) 杉原守 (まもてん)

清水智

俵広明 (H. T2076) 界外年亦

橙口義剛 (ウアッオー)

松本道明 (ドーメーof P. S. G) 蓝田茂幸

白石恒太 (KOBUCHIN SOFT)

中西英之(HIDEYUKI)

中西英之 (HIDEYUKI)

田中将司 木内靖

界外年応 山岸淳一

田辺英和 (ヒデカズ)

藤永俊輔 (SHUNSUKE)

岩崎良幸 (YIS)

藤本修一(SyuSot)

採用までもうちょっと、ガンバレ!



か操縦する宇宙船で障害物をよけまくるゲ るがゲームがむずかしくて長く遊べない



はいにつかったアクションゲームだ。しか 11111 - 11 - 2 Printed and the second



壊する「DORAGONアッオー」 画面の THE RESIDENCE OF LAND



at Sectionary a some are statements

担当:コルサコフ山島

編集部秘密会議

まだ、わたしたちもこれからどういうことになるのか、ぼんやりしたイメージしかない段階だが、とにかく付録ディスクがついた。 ディスクの付録をつけることについてはすいぶん悩んだ。

> ●あれこれ節約しても800円を超 えてしまう。買ってもらえるかし ら。=北根編集長(妙齢)

> (けっきょく殺ボールの)ハッケー ジが最初の予定よりも高くなり、 900円を超えた。

●なんとかして800円台にしたい。 ねえねえ、いっそ損を覚悟で880 円で出しちゃおうか そうしよう かなあ。=山森編集人(36歳)

かなあ。三山森編集人(36歳) そうすればよかったのに、と思 っている読者もいるだろうが、じっさいつい最近まで山森編集人は 悩んでいたのだ。

もちろん、わたしたちの悩みの 多くは、中身の問題だった。

ディスクには、もちろんファンダムのプログラムを入れよう、というのはいちばん最初から決まっていたが、ほんとうにそれでいいのか、という話もじつはあった、次は、ディスクの内容をどうするか、編集会議を重ねていたときの元MSX1(RAM8K)ユーザーの発言だ。

●プログラムは、コツコツと根気 よく打ちこんで、ようやく完成し たものが動く、そこが楽しいんだ と思います。その達成感がいいん です。なんでもかんでもディスク に入れちゃうと、その楽しみがう ばわれるようで……。グスン。=例 の引田クン(28歳)

はろっ、とくるものがあった。 みんな、一瞬、シーンとした。デ ィスクなんかやめちゃおうか……。 しかし、彼の主張には、大きな欠 陥があったのだ。

●でも、そんなに打ちこむのが楽 しいのなら、ディスクに入ってい ても、打ちこめばいいじゃない か。=コルサコフ山島(35歳)

そうだ。打ちこむ楽しさという のがあるのはたしかだが、それは 選択できるものなのだ。それとも うひとつ、かつてハム少年でラジ オ少年だった山森編集人は、

●打ちこむのが楽しいんじゃなく て、バグ探しが楽しいんだ。だか ら、バグ探しクイズをやればいい んじゃないの。=山森編集人

おお、そうだ。それはいい、さっそくやろう たとえば、詰めバケ 「3 手でバクを取ってください」とか、それから、利きバク、現象だけを見て、エラーの原因をあてる、とか。……と夢だけは広がっていったが、ご存知のようにこれば実現しなかった、本気で作ろうとするとたいへんなんだもの。

意見とテーマの募集

12月号のテーマ:付録ディスクにいーたいほーだい

●12月号への意見募集

付録ディスクはどうあるべきか。このままでいいのか、もっとDS みたいになるべきなのか、さっさとやめたほうがいいのか。そこで、付録ディスクに関する過激な意見や質問を募集します。あて先は、Mファン編集部内「あしたは晴れだ! 12月号の意見」係。しめ切りは9月30日必着。

●テーマ募集

このコーナーでは読者からのテーマも広く募集している。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどをハガキに書いて「あしたは晴れだ!テーマ」係まで。しめ切りはないのでいつでもいいぞ。

また、意見もテーマも掲載者に は記念品を進呈する。

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。

●情報局=掲載プログラムの改造 法やウラ技、バグ情報、読者への メッセージなどの募集。掲載者に はMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものズバリ、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK、こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

あて先はMファン編集部内「ファンダムスクラム」係まで。投稿するコーナー名と住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記すること。

第15回季間獎励賞発表

受賞作 THE BADMINTON = SEE THE BADMINTON = SEE THE SEE T

●元パドミントン部のOrdが「ああ、バドミントンだ。うれ しいな、あやしいな」と大連びした作品



9月号掲載のこの作品は、 対戦専用のスホーツゲームだが、シャトルのコントロールが、製造ではほどに本物のバトミントンの楽しさを再現していることがわかる。今季の奨励賞はもんくなく、新コーナー「アルゴリズム甲子園」を生み出した、この魅力の作品に決定。作者の阿部くんには奨励金3万円をさしあげます。 このゲーム(7月号掲載)の世界地図を見ていると、作者の芦田くん(0 C T 1112)の教養とグラフィック能力の高さに感じいってしまう。電子はある人、ほんとのほんとにほうが、になるしばらくやっているとになっていると、



○まったく、このゲームをやっていると人生はすごろくで、 世界はゲーム盤だという真理かよくわかってくる

受賞作『THE WORLD SUGOROKU』東京

第3回FP部門奨励賞発表

のからわかる マシン語 の気はちち 第7回:8ビットのLD命令②

本欄の当初の目的、つまり、「BASICではできないことをBIOSを使ってやる」ために最低限必要なマシン語はのレジスタに値をセットして②BIOSを呼び③BASICに帰るである。こういう構成のマシン語をUSR関数で呼び出すのが本欄の基本的スタイルだった。①にはBビットのLD命令、②にはCALL命令、③にはR

ET命令があれば目的が達成できる。16ビットのLD命令を使いたいときには、BビットのLD命令をしたいときには、BビットのLD命令を2つ使えばいいのだ。

そういうマシン語プログラムを作り出すことのできる、世界最低システムのアセンブラをわたしは開発した。下のBASICプログラムかそうだ。9月号で紹介した8ピットLD命令のマシン語コード公式を使った。上記の3つの命令に限られる

■超簡易アセンブラ資料

■いくつかのBIOSエントリ(●名前の)6進表記のアドレス ②機能③呼ぶまえの準備・1時人だちとレジスタにセットされる教験を与高力変化するシジスク。 ●FILVR M100566 VRAM が指き強を同一のテータで埋める(VRAM アトンスは Mビットのみ有効) 当日にいきころ満知のVRAM アトレス、BOに、すっこの治域のたび(Vイト数)、Aにデータ@なし⑤AF、BC ●LDIRM Vの0059② VRAMのある領域をいっきょにメモリへ転送する③日にに転送するVRAM 領域の先頭アドレス、DEに転送するVRAM (域の先頭アドレス、BC、サロの大乗アドレス、BC、美球の大き、(Vイト数)・4なしますへて ●LDIRVM ①0050公米モリのある領域をいっきょにVRAM へ転送する⑤日にに転送するメモリ領域の先頭アドレス、DEに転送きのVRAM へ転送する⑤日にに転送するメモリの場の先頭アドレス、DEに転送きのVRAM へ転送する⑥日には延ぎするメモリ領域の先頭をドレス、DEに転送きのVRAM へ転送する⑥日には延ぎするメモリ気が、たり、DEに転送きのVRAM へ転送する⑥日に気が、100900ののとは、100900のでは、100

が、ちゃんとアセンブリ言語を 使ってプログラムできるので試 してみよう。

§ 今回は、もう一度、USA関 数についておさらいしておこう。 USA関数はBASICから

マシン語をサブルーチンとして 呼び出すためにある。たとえば、 A=USR((引数)) としてこの関数を呼び出すと、

あらかじめ「DEFUSR=〈ア

ドレス)」で指定していたアドレス以降に書かれているマシン語 プログラムを実行する。そのマシン語プログラムの最後にRE T命令があればUSR関数を呼び出したところにもどる。

BASICとマシン語で数値 の受け渡しをするときは、メモ リの&HF7FBを使ってやる ことが多い(資料末尾参照)。

5

では、また末月。

■リスト 超簡易アセンブラ(ファイル名:S-E-ASMB.BAS)

```
H:0F7H
                                                                        :USR(RG NUMBER)
          'LD
                                                L.ØF8H
A,(HL)
          1LD
                                                                        . RG NUMBER
          'CALL
                                                0096H
                                                                        :READ SOUND RG
          LD
                                                                       :RG VALUE
:BASIC
                                                (HI), A
  60 'RET
                                                                        : ASSEMBLE END
 (%) **
1000 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40
1010 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DEF FND(X)=VA
L("%H"+HEX$(PEEK(X)+PEEK(X+1)*256)):DEF
FNHX$(X)=RIGHT$("0"+HEX$(X),2)
  1020 DIM RG(8):FOR I=1 TO 8:RG(I)=(6+I)A
 ND7:NEXT:AD=&HF676

1030 PRINT "9020 DATA ":

1040 AD=FND(AD):D$="":OB$="":C=0 '• init

1050 E=PEEK(AD+7+C) '• new Line
 1050 E=PEEK(AD+7*C) '• new Line
1060 IF E=0 OR E=58 THEN 1090
1070 IF E=32 THEN C=C+1:GOTO 1050
1080 D$=D$+CHR$(E):C=C+1:GOTO 1050
1080 ON INSTR(" LCR*".LEFT$(D$.1)) GOTO
1100.1110.1310.1320.1330 '• decision
1100 IF D$="" THEN 1040 ELSE BEEP:PRINT
STRING$(2.10):CHR$(13):"#ERROR!":PRINT C
HR$(10):D$:" in":FND(AD+2):END '• error
1110 IF LEFT$(D$.2)<>"LD" THEN 1100 '•
 reading
   1120 RNS="ABCDEHL(HL)": OPS=MIDS(DS:3)
 1130 CP=INSTR(OPS,","):IF CP=0 THEN 1100
1140 OP$(0)=LEFT$(OP$,CP-1):OP$(1)=MID$(
OP$,CP+1):IF OP$(0)="" OR OP$(1)="" THEN
    1100
1150 FOR I=0 TO 1:OP(I)=INSTR(RN$.OP$(I)
):IF (OP(I)<8 AND OP(I)>0 AND LEN(OP$(I)
)>1) OR (OP(I)>7 AND OP$(I)<>"(HL)") THE
N 1100 ELSE NEXT
1160 ELSE NEXT

1160 IF OP(0)*0P(1) THEN OB$=FNHX$(64+RG

(OP(0))*8+RG(OP(1))):GOTO 1290

1170 IF OP(0)>1 AND OP$(1)<7:" THEN OB$=

FNHX$(RG(OP(0))*8+6):A$=OP$(1):K=2:GOSUB
 1340:0B$=0B$+NU$:GOTO 1290
1180 IF INSTR(OP$,"A")=0 THEN 1100
1190 IF OP$="A,(BC)" THEN OB$="0A"
```

```
1200 IF OPS="A,(DE)" THEN OBS="1A"
1210 IF OPS="(BC),A" THEN OBS="02"
1220 IF OPS="(DE),A" THEN OBS="12"
1230 IF OBS>"" THEN 1290
1240 IF OP(0)=1 THEN FS="3A":AS=OPS(1) E
LSE IF OP(1)=1 THEN FS="32":AS=OPS(0) EL
1250 IF MID$(A$,2)>"9" THEN 1100

1260 IF LEFT$(A$,1)<>"(" OR RIGHT$(A$,1)

<>")" THEN 1100 ELSE A$=MID$(A$
            THEN 1100 ELSE AS=MIDS(AS,2,LEN(AS
 1270 K=4:GOSUB 1340:OB$=F$+NU$:GOTO 1290
1280 IF OBS="" THEN 1100
1290 PRINT OBS;:OTS=DTS+OBS:OBS="":IF LE
N(DTS)>200 THEN PRINT "Oh,no!":END
 1300 GOTO 1040
1310 IF LEFT$(D$,4)<>"CALL" THEN 1100 ELSE A$=MID$(D$,5):K=4:GOSUB 1340:OB$="CD" +NU$:GOTO 1290 '•• reading "C" 1320 IF D$<>"RET" THEN 1100 ELSE OB$="C9":GOTO 1290 '•• reading "R" 1330 END '•• reading "R"
 1330 END '●● reading
 1340 '*** Are you numeric, really?
1350 IF RIGHT$(A$,1)="H" THEN A$=LEFT$(A
 $.LEN(A$)-1):GOTO 1390
 1360 '●● decimat(10)
1370 A=VAL(A$):IF A$<>MID$(STR$(A),2) TH
 1380 IF A>16^K THEN 1100 ELSE 1430
1390 ' ◆ hexadicimal(&h)
1400 IF LEFT$(A$,1)="0" THEN A$=MID$(A$,
 1410 IF LEN(A$)>K THEN 1100
  420 A=VAL("&H"+A$):IF A$<>RIGHT$("000"+
 HEX$(A), LEN(A$)) THEN 1100
1430 A$=RIGHT$("000"+HEX$(A), K)
  1440 AS=AS+AS:NUS=MIDS(AS,3.K)
 1450 RETURN
 9000 CLEAR 200.8HD000:AD=8HD000:DEFUSR=A
 D:RESTORE 9000
```

9010 READ A\$:FOR I=0 TO LEN(A\$)*2-1:POKE AD+I,VAL("&H"+MID\$(A\$,I*2+1,2)):NEXT

超簡易アセンブラ文法

■使用レジスタ A、B、C、D、E、H、 ニュア・ 1 re t : t + 内 指: を持ずりませる。もうともは、「 * できい けうしがえる。もうともは、「 * できい (HL)、(BC)、(DE) それぞれHL、 BC、DEレジスタの内容をアドレスとす くし、 * し。 (mm) 2パイトの数値nmをアドレスと

ところにもこる目標が旧と1 風数値の表記について、 きさせるごまま 選く。16度数は、①履後に大文字の日を付ける、 営先頭がA~Fになるときはそのま また「ハ・ナミ」ところます。また たった・ナミニコとも、様々なん。

論理演算のしくみを知ろう

論理演算のだいたいのしくみや理論的な部分はわかったつもりでいる、でも、いまいちピンとこない……というのが正直な実感ではないだろうか。

たとえば、1のNOTが図で 図のNOTが1、のはずなのに PRINT NOT 図 を実行すると、1になるし、 PRINT NOT 1 なんかは-2になる。なぜ?

じつは、1のNOTがØ…… というのは、ピット(2進数1 析)単位の話で、じっさいの論理 廣算は、整数型数値の枠(16ビット)いっぱいを使っておこなわ れているのた。たから、たんに 「0」といっても16個のØのなら ぶ2進数、「1」も15個のØと1 個の1でできた2進数だと考え なくてはいけない。そして1桁 ごとに「NOT」をしていくと ……。わかったかな?

わかった人も、まだピンご来ない人も、今月の付録ディスクに入っている「SB-KOZA、BAS」というファイルを実行してみてほしい(遊び方は下のカコミ。ディスクユーザーでない人がいたら、ごめんなさい。リストは掲載していません)。

テストのような、ゲームのような、このプログラムは、論理 演算のシミュレーションなのだ。

キーボードにふれてみよう ム

たんなゲームを作ったのでさっそく遊んでみてほしい。

RUN"SB-KOZA.BAS

ディスクを抜いてMSX本はの電源を入れ(ターボRは起動するまで) キーを押しておく)BASICの初 期画面が出たら付録ディスクを入れ、 上記の命令を打ちこんでリターンキーを押そう。ケームかはじまる。



付録ディスクのプログラムについて

付録ディスクのなかの「SB-KOZA.BAS」を実行すると・論理 演算ゲーム」がはじまる。

事基本的な遊び方

まず、緑色の枠のいちばん大きなスペースに、論理演算式の問題が表示される 画面右下でタイマーか動きはじめるので、300になるまでに解答(後述)する。タイマーか300になるまえに解答できたときはリターンキーを押す。

正解すると得点が表示され(ヒントの有無で判定)次の問題に進むときはカーソルキーの下を押す全20間の出題を終わると、総合評価(正解数 ヒントを見た回数総合得点)を表示、Yキーで再挑戦、Nキーで「おつかれさま」。

■解答のしかた

解答は、すべて16桁の2進数の

各ビットを切り換えることでおこなう。緑枠の右下の欄、16個の D のならんだところが解答欄だ。

その上に、2列(NOTのときは 1列)の16桁2進数があるが、これは問題に使われている数値を2 進数化したもの。これを見て、各桁で指定された論理演算をしていくのた。

明るい青のカーソルをカーソル キーで左右に移動させ、スペース キーを押すと、そのときカーソル の指している桁の1、0が切り換 わるしくみだ。

ESCキーを押すと、そのときに 指定されている論理演算のビット 変化のパターンがヒントとして表 示されるので、各演算の意味を忘 れていてもここで記憶を新たにで きる親切設計なのだ。



【画面の見方】 状やのいちせん大きな スペースが出意場。その下に出意っ 使われた教師と解答の禁事を、左から10億数、16億数(HEX)、2億数 、BINJで表示している。ESCキーを押すか、失敗するかすると、真 直下にヒント(各ヒ、トの変化)が表 ラマれる



THE BADMINTON 対戦アルゴリズムの巻①

1人バトミントンへの野望

Orc(以下O): (頭をかかえ て)う~ん、う~ん。

鈴木ファジー伸ー(以下フ):あ れOrc、何悩んでんの?

O: いやあ、ボスが新コーナー 作るからってページくれたんだ けど、何書いていいか。

フ:へえ、それはご愁傷さま。

O: また、ひと事みたいにいっ

て。ファジーも担当の1人だよ。 **フ**:ガ〜ン、しおしお。で、こ れは何をやるページなのさ。

ロ:アルゴリズムについて研究 していくページなんだけど。

フ:ああ、知ってる、1円玉や ジュースの缶の原料だろ。

O: それはアルミニウム/ ア ルゴリズムはプログラムの流れ のことだよ!

フ:で、今回は何をやるわけ?

O:9月号で採用した、「THE BADMINTONJOCF ムあったでしょ。

フ:あれはよく出来てたよ。で

も、2人対戦専用なんだよな。

コンピュータ対戦の1人用バー ジョンがあるといいのに。

O: それ。今回はコンピュータ 対戦のアルゴリズムを作るの。 フ: へえ。それならコンピュー タプレイヤーが何種類かいて、 強さと性格が違うってのがいい な。AI搭載で、対戦するたび

に成長していくってのはどう? ロ:そこまでいくと市販ソフト だよ。ともかく、簡単でいいか ら1人用バージョンを作ろう。

フ:で、誰が作るの?

O: それはもちろん……。

フ:あ、あのさあ、甲子園とい うタイトルにちなんで、読者か らプログラムを募集して、アル ゴリズムの出来を競うコンテス トをするってのはどう?

□:いいアイデア。でも本当は ラクしたいだけなんでしょ?

フ:バレたか。じゃ、残りの原 稿ヨロシクね。バイバイ!

□:あ、いない。ファジーのや

つ、雲隠れしやがったな/

プログラムを作るにあたって

THE BADMINTON ではコン ピュータの思考ルーチンで、

★ショットを打つ時期

★ショットの種類((カーソルキ 一入力による4種類)×(トリガ 一入力による2種類)の8種類)

を判断、決定する必要があります。 それらを実現するにあたり、次の ことを守ってください。

1.付録ディスクに入っている BADMINTN.EXT(単体で遊べ ます)を使用して、もとのプログラ ムでのプレイヤー2をコンピュー タの思考ルーチンとすること。

②思考ルーチンで変更できる変数 は以下のとおりで、既存の他の変 数は変更できません。かっこの中 の数値は、コンピュータの思考ル

ーチンで設定されるべき値です。 また思考ルーチン内での変数の新 設、その変更はかまいません。な おTはもとのプログラムにはあり ませんが、行80のSTRIG文の代わ りに編集部で設けました。

S・・・・・ショットの種類(0=打た ない、1=クリヤー、3=ドロッ プ・ヘアピン、5=プッシュ、7= スマッシュ)

T·····思考ルーチンのショットの 強弱(0=強い、1=弱い)

③以上の設定をするために、変更

する行があります。つまり行1000 以降にサブルーチンとして思考ル ーチンを追加するのですが、具体 的には行70の最後に、

: | FE=1THENGOSUB 1.000

を加え、サブルーチンに飛ばしま す。行1000以降ではS(ショット の種類)とT(ショットの強弱)を 設定します。この判定はシャトル (羽)が移動するたびに行われるの でそのたびに打つときはS=(シ ョットの種類)、打たないときは S=0を設定しなければなりませ ん。 Tはシャトルを打つときだけ 設定すればいいでしょう。また指 示された部分以外を変更してはい けません(初期設定は可)。

この行1000以降のサブルーチ ンがあなたの腕のみせどころです。 いつ、どの位置で、どのショット を打てばよいのかをうまくS、T に設定してください。極端な話、 変数に指定通りの値が入ってくれ ば、たとえ乱数しか使ってなくて もそれは立派なアルゴリズムなの です(それが優れた思考ルーチン かどうかは別ですが)。

あ、サブルーチンの最後にRE TURN文を入れるのを忘れない ようにしましょう(笑)。

床裏要項は

- ・プログラムはBASICのみ。
- ・送るのはサブルーチン部分(行 1000以降)をアスキーセーブした ものと、本体+サブルーチンを普 通にセーブしたもの、計2本。
- ディスクで応募すること。
- ★応募書類の規定
- ・80ページの応募用紙に必要事項 をもれなく記入し、また別紙に思 考ルーチンのプログラムリストの 解説を必ず書くこと。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・「フロッピーディスク在中」、「二 ツ折巌禁」と赤で書くこと
- ・79ページのイラストの参考にす
- ・あて先は80ページにあります。 係には「アルゴリズム甲子園・1 人バドミントン」と明記
- *しめ切り
- ・11月末日の消印有効。
- ・発表は2月情報号の予定。
- ・優秀作には賞金1万円。
- ・入選作にはオリジナル・グッズ。 どちらにも、掲載誌を送る。





週間の壁

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY #ETCh

▶遊び方は41ページ

SCREEN1,2:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:KEYOFF :WIDTH32:FORI=12T019:READA:SOUNDI-7,A:VP OKE8192+I,235+I:VPOKE8200+I,-(I<15)*255: FORJ=ØTO7: VPOKEI *64+J, 127+J: NEXTJ, I: FORI =ØTO95:V=V+1-(I>25)*31+(I>48)*33+(I>73)* 31: VPOKE6146+V, I*2MOD64+160: NEXT: DATA, 31 2 P=PMOD7+1:K=RND(-P):FORI=ØTO13:FORJ=2T 015:V=(VPEEK(P*8+I\(\)2)AND2^(J\(\)2))\\\0:K=K-V :R=RND(1)*8:VPOKE6328+I*32-J,32-V*64-V*R *8:NEXTJ, I:L=5:SPRITE\$(0)="<~3~~~~ 3 F=5:X=4+TIME/2MOD9:Y=1:M=1:N=1:DATA8,, 4 X=X+M:GOSUB5:M=M*A:X=X-(A<0)*M:Y=Y+N:G DSUB5:N=N*A:Y=Y-(A<Ø)*N:PUTSPRITEØ,(X*8, Y*8-1),9-(F<1):S=STICK(0):IFSTHENS=(S¥5) *2: VPOKE8212+(W+2-S)MOD8, 0: W=WMOD8+7+S: V POKE8212+(W+S)MOD8,255:GOTO4ELSE4:DATA16 5 A=Ø:IFXMOD31ANDY>-1ANDY<24THENV=VPEEK(6144+X+Y*32) ¥8: V=V*SGN(VPEEK(8192+V)): B= V<20:A=-1-(F>0ANDBORV<12)*2:IFV>11THENSO UND4,-V*12*B:SOUND13,0:IFBTHENLOCATEX,Y: PRINT" ":K=K-1:F=F-1:IFK=ØTHENRETURN2 6 IFATHENRETURNELSEFORI = ØTO255: SOUND4, I: SOUND13,0:NEXT:L=L-1:IFLTHEN3ELSELOCATE1 4,21:PRINT"END!":POKE-869,1:RUN:DATA,12

スプライト座標

219 All (A)

人、Y……パールの位置

№. №…ホールの移動方向

その他の変数

A....ボールの反射フラク 位 国フラグ(-1:反射する、1: 反射しない、D:ゲーム画面 外=ミス)/データ読みこみ用 旨……汎用

F……ボールの勢い(①より大 きければ、フロックにあたって

も反射しない)

1、」……ループ用

1、…… ノロックの残り

_ ……ボールの残り数

F……ステージ番号

R....ブロックの色設定用

宣……スティック入力値

V……あたり判定用(ボールの 移動先にある文字のコート検出 などで使用)/汎用

₩……ラケット移動用

プログラム解説

プログラム初期化

●直面初期化●整数型宣言●P SGレジスタ設定●キャラクタ の色設定●ブロックのキャラク タパターン定義●ラケットの表 示●PSGレジスタ設定用デー タ(この行で読みごみ)

) ステージ初期化

●変数更新●フロックの表示● ボールの残り数設定●ボールの スプライトパターン定義

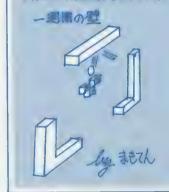
ニューボール

● 妄数初期化●PSGレジスタ 設定用データ(行1で読みこみ)

(4)メイン処理

●ボールの移動(X座標更新 行与のあたり判定サブ呼び出し /移動方向 X 成分更新 / X 座標 補正/Y座標更新/あたり判定 サブへ/移動方向Y成分更新/

(まもこん) 47 にいっかい かきっさいものんごう かっこりゅうしてい and the some contract to the first of the ending って12%たちゃ とくいいてしょうた。1 タンス かっかい かっか できょれる構造の いったい とんくそんがく いき こつい かいいつづき のまこくそんとくいっこりいてつい このでいたチャップ コレクシェ・ テスピロF Pのprojetterが いってることが というしては思すて



…… よくけいひょうもんそ 4857 3. 1144.00 ELEVIS FRIP. EjのおとんでA 無かでアイ アアを作品していまったでは たべくれ かいします。 このげ 一人、あんすりょく付えて. STONE STOLL OF SU むくごく せってたりましょ - 1, 1, ドスクラティクス四のビギナ ーたというできました さしていた。たま

Y座標補正/ボールの表示)● スティック入力判定。入力があ ればラケットの移動(SCRE EN1では、B文字ごとに色を 設定できるのを利用して、指定 色を切り換えることでラケット の移動を実現している。移動方 句にある文字の色を白くし、反 対側は黒くしているのだ。かん たんにいえは、球場の観客かや っているウェーブのようなもの で、人は動かないが、波は動い て見えるのと同じ)●PSGレ ジスタ設定用データ(行]で読 みこみ)

(5)(6) あたり判定サブ

●変数初期化●ミス判定⇒ボー ルがケーム画面内にあれば移動 先にある文字のコード検出/反 射フラグセット 衝突封定:壁 かラケットにぶつかったら効果 音 ぶつかったのは壁かのも定 :ブロック消去 ブロック数、 ボールの勢い更新 ステーシク リア判定:クリアなら行2へ ミスなら効果音 ボール残り数 更新/ゲームオーバー判定⇒メ

ッセージ表示 リプレイ(ST □Pキー) ●PSGレジスタ設 定用データ(行1で読みごみ)

行与からのあたり刊定サブで は、ミスをしてゲームオーバー にならなかったときに限り、G OTOでメインに復帰している。 そのために、ミスをするとスタ ックかたまり、無意味にメモリ を消費している。GOSUBで 呼び出した処理は、RETUR Nで復帰するように心掛けてほ しい。今回は影響が少ないので 投稿時のままにしておいたが、 バグの原因になることもあるの で注意してほしい。









透明人間

MSX MSX 2/2+RAM8K BY 清水智

▶遊び方は41ページ

10 COLOR15,4,4:SCREEN1,0:WIDTH32:DEFINTA
-Z:KEYOFF:AS="":FORI=0TO7:AS=AS+CHR\$(VPE-EK(1064+I)):NEXT:SPRITE\$(0)=A\$:ONSPRITEG
OSUB80:SPRITEON:X=15:Y=10:O=20:P=20:R=5:FORI=0TO22:LOCATE1,I:PRINTSTRING\$(30,"Q"):NEXT:FORI=1TO21:LOCATE2,I:PRINTSTRING\$(28,"O"):NEXT

20 SC=SC+1:S=STICK(0):IFS=0THEN30ELSEV=(S=7)-(S=3):Z=(S=1)-(S=5)

30 X=X+V:Y=Y+Z:IFVPEEK(6144+X+Y*32)>80TH ENX=X-V:Y=Y-ZELSEPUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15 .0:LOCATEX,Y:PRINT"•"

40 R=R-1:IFR<>0THEN60ELSER=RND(-TIME)*10:W=RND(-TIME)*2:ONWGOTO50:IFO<XTHENQ=1:T=0:GOTO60ELSEQ=-1:T=0:GOTO60

50 IFP<YTHENT=1:Q=0ELSEIFP>YTHENT=-1:Q=0
60 O=O+Q:P=P+T:IFVPEEK(6144+O+P*32)=81TH
ENO=O-Q:Q=0:P=P-T:T=0:R=1

70 PUTSPRITE1,(0*8,P*8),4,0:LOCATEO,P:PR
INT" ":GOTO20

80 BEEP:CLS:LOCATE10,10:PRINT"SCORE ";SC:FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:RUN

707 (765 UKCK

長い道めりだった

【清水智】その昔、バノコンをやりたくてMSスピとMファンの第2号をいっしょに買ったのは何年前だったたろうか。ついにやりました/ 存換稿、初採用。今ごろ初投稿とは、いやあ、長い道のりだった。しかしまさかこのゲームが採用とは思ってもみなかった。まま、敵の動きだけは乱数がはこよく作用して、なかならいは、計ぎをしてくれて気に入っていくか。ある、このブログラムは基本的な合っしか便ってないから、初いるか解析するのにちょうといいかもしれない。ところで、ター水円の次のゆからはとうなるのだろうか。互換性で、ボームコンピュータとやらにこだわりすぎて、、、像処理能力が現状維持ではMSXも危ないと思う。ゲーム機と呼ばれてもいいから、せめてスプライトだけでも増やしてほしい。



JEEN THE THE

スプライト座標

∧ Y……プレイヤーの座標∪、P……敵の座標

その他の変数

A\$······スプライトパターン定 義用

1 ……ループ用

Q、T······敵の移動増分

R、W······乱数用

S······スティック入力

SC·····スコア

V、 Z……プレイヤーの移動増 分

プログラム雑説

① 初期設定

●画面初期化●変数型宣言●スプライトパターン定義●スプライトパターン定義●スプライト衝突的の割りこみ先の指定

●スプライト衝突時の割りこみ 許可●ゲーム画面の作成

⑩ キー入力

- ●スコア加算●スティック入力
- ●移動増分の計算

④ キャラクタ移動

●プレイヤー座標の更新●障害物の判定→移動先に障害があれば座標をもとにもどす●プレイヤーの表示●足跡を残す

40 動 敵の思考

●移動カウンタの判定→乱数の 発生/乱数の値によって移動増 分を与える

60 敵移動チェック

●敵の座標を更新●移動先に障害 害物がないか判定 3 移動に障害 があれば敵の座標をもどす

(の) 敵の表示

動の表示●敵の通った跡を残す
す●行20へ

⑩ ゲームオーバー

効果音●画面消去●スコアの 表示●リプレイ



0 65 Parasi

〈ファンダムニュース、ここだけの話①〉いまからふりかえれば、これを書いている8月6日ごろの編集部は、お盆休み進行といって忙しい毎日を送っていたわたしの右を見れば、TOKITAさんがアリスの美少女アルバムと本誌の仕事を両手にかかえ、明日はイベントに出張。前の席のウギャ川井田はアリスソフトの写真撮影に余念がない。機材の前には昨夜からのソーサリアンリレーのプログラム作成で力尽きたMOROが寝ている。(次のページにつづく)





04ドラッグ

MSX MSX 2/2+RAM8K BY HIDEYUKI

▶遊び方は42ページ

1 SCREEN1,1,0:COLOR0,12,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:SPRITE\$(0)="xxh"pqvv":VPOKE8194,254:VPOKE8204,238:E\$=CHR\$(27)+"Y":FORI=1T05:M(I)=M(I-1)-I*15+105:NEXT:A\$=STRING\$(128,96):READS\$:S\$=S\$+S\$

2 CLS:PRINTES"!*RANK "CHR\$(72-R)E\$", "A\$
\$\$" "A\$:R=R+1:G=1:L=0:H=0:K=0:W=1:X=0:G
OSUB6:PLAY"TOLV15GRGRGRO5C":GOSUB7:SOUND
8,16:SOUND12,1:SOUND13,8:SOUND1,1

3 SOUNDØ,150-H\(\frac{4}{2}\):T=S:S=STRIG(\(\textit{0}\)):G=G-S\(\textit{1}\):\(\textit{0}\):\(\textit{1}\):\(\textit{0}\):\(\textit{1}\):\(\

4 PLAY"L32CFDER8CFDER8CR32EF16R":PRINTE\$
"6'WINNER IS "MID\$("COMPUTERPLAYER!", W*8
+1,8):GOSUB7:IFR<8THENIFWTHEN2</pre>

5 VDP(7)=RND(1)*16*W:PRINTE\$"0+GAME OVE R":IFSTICK(0)THENRUNELSE5

6 F=1-F:X=(X+2)MOD3:PUTSPRITEØ,(L\(\pm\)50,102 +F),8:PUTSPRITE1,(K\(\pm\)9,143-F),4,0:LOCATEX,16:PRINTS\(\pm\):RETURN:DATA\(\pm\)\(\pm\

【HIDEYUK1】去年プロコンに送ったときはボツってしまい、テレカを特別参加賞としてもらったが、今年は載った。リストは23行と、1画面より1行少ないので最初に打ちこもう(なんやそれ)。ゲームは、最高速度

なかし、でスパードキーを押す。 たそれだけ いため MAV フォーラム いぜもっと しってに さが、ひねたたないのでファングムにした18月早とか

ぶってる)。ちなみに私の住んでいる「六十谷」は「むそた」と読みます。小話 をひとつ。 もなめ バチュー・イイティカ、「S LENT:ハ、ニホンコ チートウィイマッネンシ。 うな ハ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・へん

「むそた」と読みます

7 IFPLAY(Ø)THEN7ELSERETURN

八き……道のデータ

E i ······CHR\$(27)が入る

☆エスケープシーケンス用

F……車の上下の震動用

G……現在のギヤ

ロ・・・・・プレイヤーの速度

Ⅰ・・・・・・ループ用

K …… 敵の速度

し……プレイヤーの走行距離

M(n)……ギヤロの最高速度

H.....ランク

ら、「……トリガー入力用

S字……白線のデータ

₩......勝敗のフラグ

X……白線のスクロール用

0 初期設定

●画面初期化●変数型宣言●スプライトパターン定義●キャラクタの色設定●変数初期設定

② ゲーム画面表示

●画面消去●ランク表示●変数

初期設定●行6の画面表示サブ 呼び出し●効果音

(6) ゲームメイン

●効果音●トリガー入力●ギヤ、速度、距離計算●ギヤと速度の表示●ゴール判定ペゴールでなければ行3へ

(4) 勝者の表示

動果音●勝者の表示●レース 続行の判定まだ続くのであれば行2へ

⑤ ゲームオーバー

●画面の点滅●ゲームオーバー の表示●リプレイ

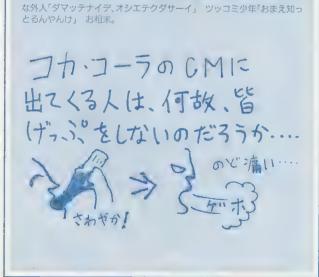
6 画面表示サブ

●車の震動カウンタの更新●白 線のスクロールカウンタの更新

●車の表示●白線の表示

6 音楽演奏終了待ち

●音楽演奏中かも定っ演奏中ならば行フを繰り返す







〈ファンダムニュース/ここだけの話◎〉彼はここにいたってまた、本誌のスーパーピギナース講座の原稿すら書いてない状態だ。だいじょう、ぷなのだろうか? うしろでは本誌のソーサリアン担当者Wのカチャカチャとワープロで原稿を書く音が鳴りやまない。おっと、奥の方ではパソ通天国のラフレができてこないでイライラしてる十字軍担当デスクFがいた。う~ん、みんな大変そうだ。(次のページにオチがつづく)



なるべくはやく

MSX MSX 2/2+RAM8K BY Syu Sot

▶遊び方は42ページ



このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボード たらでは打ちこのませんので、KEYI、CHR\$(255)を実行して、FIキーで打ちてんごくたさい。

1 COLOR1,3,3:DEFINTA-Z:DIMX(1),Y(1),H(1) $V(1),A(1),B(1),C(1):X(\emptyset)=124:Y(\emptyset)=135:X$ (1)=124:Y(1)=135:A(0)=10:B(0)=11:A(1)=10:B(1)=11:INPUT"Ø OR 1";F:SCREEN3:FORN=ØT 07:SPRITE\$(N)="<":NEXT:SOUND7,49: SOUND3,3:SOUND5,3:SOUND9,14:SOUND10,14 2 DRAW"BM120,100L40U40L20D60R132U60L20D4 0L52U80L100D140R212U140L100D40L12":PAINT (25,25),14,1:LINE(120,64)-(132,96),11,BF :LINE(120,124)-(132,156),10,BF:TIME=0 5 FORI=ØTO1:FORN=ØTOF:S=STICK(N):H(N)=H(N)+(S>5ANDS<9)-(S>1ANDS<5):V(N)=V(N)+(S= 80RS=10RS=2)+(S>3ANDS<7):X(N)=X(N)+H(N): Y(N)=Y(N)+V(N):PUTSPRITEI+N*4,(X(N),Y(N))),N+5:PUTSPRITEI+2+N+4,(X(N),Y(N)+5) 4 SOUNDN*2+2, (255-10*ABS(H(N)+V(N)))AND2 55:P=POINT(X(N)+4,Y(N)+4):IFP=14THEN6ELS EIFP=30RP=1THENX(N)=X(N)-H(N):Y(N)=Y(N)-V(N):H(N)=0:V(N)=0:GOTO65 IFP<>A(N)THENC(N)=C(N)+1:SWAPA(N),B(N) :IFC(N)=8THENG=TIME:BEEP:FORW=0TO2000:NE XT:COLOR15,N+5:SCREEN1:LOCATE8,10:T=G/60 :PRINT"--"T"#"INT(100*(G/60-T))"--":END 6 NEXTN, I: GOTO3

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……自機の座標 H(n)、V(n)……自機の移動 増分

その他の変数

A(n)、B(n)……1周したか どうかの判定用 C(n)……周回数

F·····ゲームモード

G、 T …… タイムカウント用

」、N、W······ループ用

S……スティック入力用 P……衝突半定用

プログラム解説



●初期画面設定●変数型宣言●配列宣言●変数設定●ゲームモ

一ド選択●スプライトハターン定員●効果音設定

② どんなコースだ

●コース描画●TIMEの初門化

(6) サクサク動け

- ●ループ問始●スティック入力
- ●移動增分計算●移動計算●自 機表示

○ コースアウトはいけないよ

●効果音●衝突判定→衝突していれば座標と移動増分を設定

⑤ ゴールイン!

- ●周回判定や判定用変数更新 ゴール判定⇒ゴールなら効果音
- ●タイム表示

(6) レースは果てしなく続く

●ループ終了●行3へもどる









UP・DOWNレース

MSX MSX 2/2+RAM8K BY YIS

▶遊び方は42ページ



このプログラムの行 にある「※」はキードートからは直接打ちこめない文字です。KEY1、CHRS(254)を実行して、F1キーで打ちこんでください。また、画面では空白と区別がつかないので注意してください。

1 COLOR15,5,5:SCREEN1,0:WIDTH6:KEYOFF:DE FINTA-Z:SPRITE\$(0)="8*88dt*28":LOCATE,,0 2 VPOKE8194,238:VPOKE8195,50:VPOKE8200,1 74:VPOKE8201,142:VPOKE8202,206:FORI=4TO2 1:LOCATE,I:PRINT"X-------X":NEXT:X(0)=15:X(1)=16:Y(0)=18:Y(1)=18:PLAY"SM900004L64"

3 E\$=CHR\$(27):R=RND(-TIME):FORJ=ØTO25Ø:PRINTE\$"Y! "J\[2\)5"km":PRINTE\$"Y\[2\)":PRINTE\$" L\[2\)--\[2\]":P=RND(1)\[2\)4:T=RND(1)\[2\)7:T=TMOD3:LOCATE1\[2\)P\[4\:PRINTCHR\$\(68+(T\[2\)8.5)\)

4 FORI=0T01:X=X(I):Y=Y(I):GOSUB7:IFG(I)=
0THENS=STICK(I):X=X+(S=7ANDX>14)-(S=3AND
X<17)ELSEG(I)=G(I)-1

5 PUTSPRITEI, (X*8,Y*8),5+1,0:GOSUB7:X(I) =X:Y(I)=Y:NEXTI,J:I=-(Y(0)<Y(1))-(Y(0)>Y(1))*2-(Y(0)=Y(1))*3

6 PRINTE\$"Y#"I"pwon":PLAY"L14GFEDGFEDGFE
DC":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:RUN

7 V=6144+X+Y*32:IFVPEEK(V)=23THENRETURNE LSEIFVPEEK(V)=68THENY=Y+1:PLAY"E"ELSEIFV PEEK(V)=85THENY=Y+(Y>6):PLAY"G"ELSEG(I)= 5:VPOKEV,23:PLAY"C":RETURN

8 VPOKEV,23:PUTSPRITEI,(X*8,Y*8):IFY>23T
HENI=2-I:RETURN6ELSE7

変数の意味

スプライト座標

X、Y……処理中の車の位置 X(N)、Y(N)……プレイヤー N+1の車の位置

その他の変数

ES……エスケープシーケンス 用: CHR\$(27)が入る。 G(n)……プレイヤー n+1の が作単視フラグ準カワンタ I……プレイヤー番号-1/ル - フ用

J……距離(5分の1キロメートル単位)

= 1……障害物配当用

·······乱数初期化用

テーブルアドレス

プログラム解説

● 初期設定1

●画調初期化●整数型宣言●スプライトパターン定義

② 初期設定2

●キャラクタの色設定●道の表

ボ●瞳の位置初期化●効果音

(6) メインループ開始

●プログラム定数設定●乱数初期化●メインループ開始●距離 表示●タウンスクロール処理● 等害物を無く

○ スクロール後の厚書物学定

●プレイヤー別ループ開始●変 数初開化●障害物料定●操作無 視モードかの判定⇒そうでなけ ればスティック入力/座標更新 ●操作無視カウンタ更新

TROPINE DECE

日本の教育方針

【YIS】私もそろそろ大学入試のことを気にしなければならない時期にきてしまった。まったくいでなことである、それにしても、にはどしも日本の製造生態というやつり提紹できない。学校の状態を受けていて、たまになってこれなことをしている。ためでは、することがある。時にことは入試に出やすいからと言われて説明されたときには、なんでそうなるんだ、と思ってしました。まましの学校はそれほとしば、なんでそうなるんだ、できまして、あるとしているが、私立などはたいへんだろう。で、なぜ入試なのか?日本の教育対は、環境で大学入場のために世報させて、そのでもわりたいはなにもわるくない。努力するのはいい。でも、大学に入った時点で、全の力を使いきって力感さてしまう人が多いらしい(み、なたみんよそう)



⑤ 操作後の障害物判定

1111.72

●車の表示●障害物+1定●変数 を配列にもどす●メインルーフ 繰り返し、終了●勝敗41定

① リプレイ

●結果表示●効果音●リプレイ (トリガー入力)

●一時変数設定・障害物なしなら復帰●「D」を取ったら車を下げる/効果音●「U」を取ったら車を上げる 効果音●「L」を取ったら操作無視タイマー設定/「L」を背す 効果音 優帰● 電物を消す●車の表示●はみ出しま。定

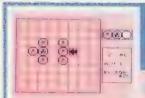
福足

行3の2行目の3つのPRINT文は「#」を「\$」に変えて1つにまとめることができる。改行の起こらない「;」とエスケー

プシーケンスの連続使用によって、それは可能だ。また、行2のFOR文の終値は23とするのが自然だが、ループ内のPRINT文に「:」をつけていないことと、「WIDTHB」にしているせいで、21にせざるをえなくなっている。

行7の先頭のPRINT文は ちよっと不思議だ。座標指定の エスケープシーケンスにX座標 の指定がないのだが、BASI Cは数値変数 | の符号部をX座 標の指定と見なしているらしい。 「Y#」の後にX座標指定として 空白を挿入すると、結果表示が 1文字右にすれて2行に渡って しまうのだ。つまり、作者は前 述のバクのような性質を利用し て本来フ文字になってしまう結 果表示を6文学に収めていると いうことらしい。もっとも、W IDTHの値を大きくすれば、 こんな性質を利用しなくても解 決できるだろう。





惠表止 3501251

M5X2/2+VRAM64K BY 田中将司

▶遊び方は35ページ



このプロクラムの₁7330にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこめませんので、KEY1、CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

H = PRESENTED BY MASASHI TANAKA = +

20 CLEAR200:COLOR1,4,15:SCREEN5,2,0:OPEN "GRP:"AS#1:DEFINTA-Z:DIMR(9,9),R\$(38),O(38),M(38),R=1:Y(1)=-1:X(3)=1:Y(5)=1:X(7)=-1:P\$="V14T255L6404\$0M500"

30 FORI=ØTO9:R(I,Ø)=4:R(Ø,I)=4:R(I,9)=4: R(9,I)=4:NEXT:FORI=2TO6:READA,B,C:COLOR= (I,A,B,C):NEXT:FORI=1TO8:READA\$(I):NEXT: FORI=ØTO3:READA,B,C,D:SPRITE\$(I*2+1)=A\$(

A) +A\$(B) +A\$(C) +A\$(D) : NEXT

40 FORI=1T03:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),1,B:LINE(A+1,B+1)-(C-1,D-1),5,BF:NEXT:FORI=0T08:LINE(I*21+11,21)-STEP(0,168),6
50 LINE(11,I*21+21)-STEP(168,0),6:NEXT:FORI=188T0228STEP20:PSET(I,48):DRAW"S4C1D9F5R9E5U9H5L9G5RC3D9F4R9E4U9H4L9G4RC14D9F3R9E3U9H3L9G3":PAINT(I+3,48),15,14:NEXT60X\$="RDR10ULDG3R4G2ULH4GH2LF4RG2NU2LU4G2":DRAW"BM192,47C2RDR4URDR5ULG2L5DR5DL5FR3BL7"+X\$:DRAW"BM213,48C1RDR3F2RL5RE2H2R2D2R4ULDL3D3LBL5"+X\$+"BM233,57C14LFR2U6

R2D2R4ULDL3D3LBL5"+X\$4"BM233,57C14LFR2U6 HR2D7R2U1ØHR2D6R3ULG2D4R4UL":COLOR,5 70 PSET(224,98):PRINT#1,"&&":PSET(192,11 9):PRINT#1,"0~":PSET(191,140):PRINT#1,"

BY & & **: PSET(223,148): PRINT#1, "*** : FORI = 1T038: READR\$(I), O(I), M(I), N(I): NEXT

80 FORK=0T05: FORJ=0T03: FORI=0T01: Z=VAL(M

ID\$(HEX\$(ASC(MID\$(R\$(R),K*4+J+1,1))),I+1,1))-4:IFZ>ØTHENCOPY((Z-1)*2Ø+188,43)-((Z-1)*2Ø+2Ø7,62)TO(J*42+I*21+12,K*21+43)

90 R(J*2+I+1,K+2)=Z:NEXT:NEXT:NEXT:X=1:Y =1:U=3:O=O(R)+1:M=M(R):N=N(R):GOTO180

100 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFS>0THENU=S+SM OD2-1:IFU>8THENU=7

110 PUTSPRITE0, (X*21-7,Y*21+2), 1, U:IFSTR IG(1)ORSTRIG(0)THEN190ELSEIFS=0THEN100

120 E=X+X(U):F=Y+Y(U):Z=R(E,F):IFZ=4THEN
100ELSEIFZ=0THENFORI=1TO7:PUTSPRITE0,(X*
21+I*X(U)*3-7,Y*21+I*Y(U)*3+2),1,U:NEXT:
X=E:Y=F:GOTO100ELSEP=R(E+X(U),F+Y(U)):IF

P>ØANDP<4THEN1ØØ

130 G=E+X(U):H=F+Y(U):P=R(G,H):A=E*21-9: B=F*21+1:IFP=4THENLINE(A,B)-STEP(19,19), 5.BE*P(E-E)=0*GDT0180

5,BF:R(E,F)=0:GDTO180 140 IFP=0THENCOPY(A,B)-STEP(19,19)TO(G*2 1-9,H*21+1):LINE(A,B)-STEP(19,19),5,BF:R

(G,H)=Z:R(E,F)=Ø:E=G:F=H:GOTO13Ø 150 V=E:W=F:PLAYP\$+"05G":GOSUB220:IFZ=3T

HEN18ØELSEFORJ=1TO7STEP2:E=V:F=W:L=Ø 16Ø E=E+X(J):F=F+Y(J):P=R(E,F):IFP=3-ZTH

ENL=L+1:GOTO160

170 IFP=ZANDL>ØTHENE=V:F=W:FORI=1TOL:E=E +X(J):F=F+Y(J):COPY((P-1)*20+188,43)-STE P(19,19)TO(E*21-9,F*21+1):PLAYP\$+"0CG":G OSUB220:R(E,F)=P:NEXT:M=M-L*(1+2*(P=1)): N=N+L*(1+2*(P=1)):NEXTELSENEXT

180 0=0-1:PSET(216,119):PRINT#1,0:IFO>0T

HENPSET(192,98):PRINT#1,R:GOTO100 190 PUTSPRITE0,(0,220):IFM=0ORN=0THENR=R +1:PLAYP\$+"0CDEFGAB":FORI=1TO7:COPY(12,4 2)-(178,209-I*21)TO(12,21):NEXTELSEPLAYP \$+"0BAGFEDC":FORI=1TO7:COPY(178,167)-(12

, I * 21) TO (178, 188) : NEXT

200 IFR<39THEN80ELSELINE(33,43)-(157,167),1,8F:LINE(38,48)-(152,162),3,8:LINE(188,85)-(247,127),5,8F:DRAW"BM63,97C3S32LU3HR2DR3U2F2R3UR2D2G2U2L8D2BR2HR5FL5BGR7FL3D3RE3D5L5HU4LD3G2LH2R3EU2L2HR2":PAINT(40,50),15,3:X=14:Y=170:T=14000

210 PLAY"V14T5004L2B-BB-","V14T50S0M8000 05L2F+FF+":FORI=0TOT:NEXT:FORK=0TO1:FORJ =1T07STEP2:FORI=1T0147:X=X+X(J):Y=Y+Y(J):PUTSPRITEJ,(X,Y),1:NEXT:NEXT:K=0:NEXT

220 FORK=0TO400:NEXT:RETURN

41,249,64,187,84,248,168

240 DATADDDDDFDDeTUdDEDDDEDDDFDD,1,6,4,D DDDDTTDEeUDDTTDDDDDDDDD,3,8,1,DDDDDdTdDD DDDdTdDDDDDDD,4,2,4,DDDDDdTdDdTdDdTdDDD DDDD,4,3,6,DffdDdTdDdTdDdTdDffdDDD,3,3,16,DDDDDdtdDDDDDdtTDDDDDDD,5,1,3

250 DATADDDDEFDDTDDDFEDDTDDDDDD,5,4,2,D

DDDDdTDDDFDDedDDDDDDDD,6,2,4

260 DATADDDDDGDDDttDEeeDDttDDGDD,5,3,2,6
DtDFDdDDFDDTDDFEGDDDDD,5,2,4,DDEDDTDDDD
DDDFtDDTTDDGGD,5,4,1,DDDDGEGDDddDEDEDDdd
DGEGD,5,4,4,DDDDDDDtFeDDFDDtFeFDDDDD,5,2
,6,DDDDDgtDfGtDdDTTfGtDDgtD,5,2,7

270 DATADDDDDGwdEGDGDGwdDDDDDDD,6,1,2,D dttDDwDDtDDGGTDDGDDDTD,6,2,1,GtwDGEGDGE GDGFGDGtwDDDD,6,2,1,DwwtDtDtDFDDDDDtD tDGGD,6,1,2,DdFDDDDDFDDdDDDDDDDDD,6,1

,5,DDDDDdTDEDFDDdTDEDFDDdTD,8,5,5

280 DATADDDDFDDDEDgDtDDtDEDDGDdD,6,2,3,D DutDGtwFFDEDGtwDDutDDDD,6,3,2,DDDDEDdTDD dDDDdDFffdDDDD,7,2,9,DwEDDDGDtDEDDFDtDDt DDDDD,7,2,1,DTEDEfVTDTFDDdEDEefTDTED,8,1 2,8,DdTtDDEDGDtDDttDDdwtDDDD,7,2,2

290 DATADGDDGDWDDddDGDWDDGDDDDD, 10,2,2, DDDDDdTdDDDDTdTDDDDDdTd,9,4,5,DDDDDffdD dTTDeUdDTTdDffd,6,7,14,GGFDDDDDDDDDETtDG DGDDDtD,8,2,1,DtGDDFDDGDTDDEDtDDdDDtGD,6, ,2,2,DDDDGwwwDTddDDDGwwwDDDD,8,1,2





300 DATAttttGGGGttttEEFGttttGGGG,9,2,1,D GaDDtDtDdDTDtDtDGWDDDDD,7,2,2,EDvDDdGDDE DDGDdDFtEDDDDD,9,3,4,DDDDGdWDFDEDDDDDEDF DGTgD, 10, 4, 4, DTEDEffTDdFDDdFDEffTDTED, 9, 8,12,GUftFDDTFDDTEDDdEDDdGfUt,13,8,8

= [TEST PLAYER LIST] =

10 ' K-TARO

20 ' Mr. KAWAMURA 30 ' KAKAMI KUN

HHH 4

変数の意味

スプライト座標

X、Y ······ 矢印の座標⇒×21-7、×21+2して使用

X(n)、Y(n)……移動增分

E、F……矢印の1つ先の座標

G、H·····矢印の2つ先の座標

その他の変数

A B C. D······汎用

AS・・・・・スプライトパターン定

義用

1 、、、、・・・・・・ループ用

L ······ 反転する駒の数

M、N……その面の裏と表の駒 の数

裏と表の駒の数

「……残り手数

つ 「 ……各面の制限手数

〒……矢印のまわりの状態

PS······PLAY文用MMLデ

二……面数

R(n, m)·······仮想VRAM

-----スティック入力

丁……リスト短縮用 ;……矢印の方向

V、W ······ 変数保存用

XS······DRAW文用GMLデ

Z ······移動判定用

10 REM文

初期画面設定 変数型 宣言/配列宣言/変数設定/ス

プライトパターン定義

40~70 画面作成

80~90 面作成

100 スティック入力

110 矢印表示/ギブアップ判

定

矢印移動判定

130 駒消去判定

140 駒移動判定

150~170 駒反転判定

180 残り手数判定

190 クリア判定/クリアデモ

/ゲームオーバーデモ

200 オールクリア判定

210 オールクリアデモ

220 時間待ちサブ

、 バレットデータ(行30で読

みこみ) スプライトパターン データ(行30で読みこみ)/画面

作成用データ(行40で読みこみ)

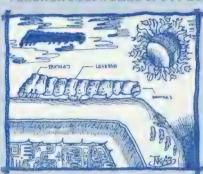
240~300 面データ(行70で読

みこみり

310 REM文

追加面はどうしましょう

【田中将司】どうも、いつも「おはこん」に奇妙な4コマを投稿してばかりい る田中行司です。一時期流行した一連のコスタビ風シュールココマの創始 者とか抗議の手紙まで未たというコーゴーを踊る口の4コマの作者といえ ばわかる人も多いと思います。まあ最近のMファンの5月号と7月号にも 4コマが載っているし、少年サンデーの「SOS」とかにも時々載るので注 **彰していてください。さて今回採用になった「裏表止」ですか、はっきりい** って自信作です。一見盤ゲームに見えるゲーム画面や矢印の動き方、それ に全部面の難重奇重の数々……。最近のパズルケームの中では市戦の物よ りも楽しめるのではないかと自負しています。ところで「裏表止」には日し



Nすると勝手にパ ズルを解き始める ハージョンもあっ て、これがなたな か楽しいのです。 でもこのバージョ ンが見れるのはぼ くとこのケームの 担当者だけなのが 残念です。それで はまた今間は「お はこかでお目に かかりましょう。

プログラム雑誌用テージ はい方は5ページ

10>WA24	20>EVX2	30>Can3	40>1×Y1
50>tNR2	60>evK5	70>VoC2	80>o5i3
90>X300	100>G100	110>MDZ0	120>SiP4
130>d3M1	140>A7R1	150>W8g0	160>ZeS0
170>CII5	180>P9M0	190>el03	200>q176
210>0Ku2	220>8520	230>WHq6	240>xw15
250>2HZ0	260>Tdc5	270>a4X5	280>2605
230/2020	200/1005	210/04/3	20072000
290)ZAr5	300 >hNo5	310>9657	





当選者 ●8月号FFBプレゼント当選者 ③「銀河英雄伝説のバッジ3個セット」=〈徳島県〉大場洋一郎〈群馬県〉渡部克晃〈栃木県〉福田間一(埼玉県〉田尻智 ・大塚孝則〈東京都〉中野智晴〈長野県〉倉石照美〈奈良県〉奥本誠〈大阪府〉米田愛〈岐阜県〉金澤敏幸

スパルタ教師M

MSX 2+ RAM8K BY 山岸淳一

▶游び方は36ページ



このプログラムでは漢字BASICを使用しているので、MSX2+以降 BEING! では打ちこめません。KEY1、CHRS (144) を実行すれば、F1キー で打ちこめます。画面では空白と区別がつかないので注意してください。

10 CALL KANJIØ: SOUND7, 8: SOUND 11, 38: SOUN D12,0:SOUND13,12:SOUND8,0:SOUND1,2

20 COLOR 15,1,1:SCREEN5:KEYOFF

30 DIMA\$(100),B\$(100),C(100)

40 I=I+1:READA\$(I),B\$(I),C(I)

50 IFA\$(I)="END"THENELSEIS=I:GOTO 40

60 COLOR 8:LOCATE11,2:PRINT" + saitwe"

70 COLOR14:FORII=ØTO1:LOCATE4,4+II*4:PRI

80 GETTIMEAS: FORI=1TOIS: V1=VAL (MID\$(A\$(I

),1,2)+MID\$(A\$(I),4,2)+"00") 90 V2=VAL(MID\$(A\$,1,2)+MID\$(A\$,4,2)+MID\$

(A\$,7,2)):IF V2>=V1 THENNEXT

100 T=I-1-(I=1)*IS

110 IFF=1ANDC(T)=ØTHENSCREEN5:F=Ø:GOTO6Ø

120 IFC(T)=ØTHEN15Ø

130 S=STRIG(1)+STRIG(0): IFS=0THEN SCREEN 3 ELSE IFF=1THENF=0:SCREEN5:GOTO 60 ELSE GOTO 150

140 F=1:LOCATEØ,1:COLOR6:PRINT"いの国本条ケ条に" ::SOUND8,16:GOTO 80

150 SOUND8,0:COLOR14:LOCATE7,5:PRINTA\$(T):LOCATE9,6:PRINT" . ";:COLOR10:PRINTMID \$(B\$(T)+STRING\$(16," "),1,16):COLOR3

160 LOCATE7,7:PRINTAS(T+1+(T=IS)*IS)

170 GETDATEB\$:LOCATE5,10

180 COLOR 7:PRINTBS" NOW "AS;:GOTO 80

DATA " 4:00", \$N\+L\+\+, 1
DATA " 4:01", \(\text{9g}\) d\(\text{j}\text{x}\+\text{z}\+\text{u}\), \(\text{0}\) 200

210 DATA " 4:10", >pUP+#20+G+4,1

220 DATA " 5:10" , 5x+e+Z+u,0

230 DATA " 5:20", 5th (xj 8582+Z+u, 1

240 DATA " 6:50", 9Vおキラス◆♥,0

7:00",いら回日中いよに中かり0 250 DATA

260 DATA " 7:30", >p>n+はおうぉュ◆Z◆ぃ,1
270 DATA " 8:30",き¥ネウゅZ◆wゅs◆P,0
280 DATA "15:20",き¥ネウゅZ◆mおしっK◆Z◆ぃ,1

DATA "16:50", 8x57+Z+4,0 290

300 DATA "17:00", き¥えゆゅZ♦mき¥っK♦Z♦い:1

310 DATA "19:00", ± [BH♦ いょに◆+,0

320 DATA "19:30", ヤテうTおラおユ◆Z◆い,1

330 DATA "20:00", 570€♥♦Z♦1, 0

340 DATA "20:30",うわょょかつあねおうぉュ◆Z◆い,1
350 DATA "23:30",かせうれ◆mきpぃモ◆Z◆ぃ,0
360 DATA "23:50",回ぁかー◆い◆g◆ャ,0

370 DATA END, END, 0

AS······時刻

A (n) ······· 時刻データ

B\$------日付

BS(□ ……指示データ

C(n)......J#-ON · CFF

データ

F……ブザーフラグ

1、11・・・・・ループ用

IS……データ数

S……スティック入力用

T……時刻に対応するデータ番

男

V 1 ······データ中の時刻を数値

化した値

V 2 ·····・現在の時刻を数値化し た値

コログラム

10 画面を漢字モードにする/ 効果音設定

初期画面設定

30 配列宣言

データ読みこみ

画面作成

An 時刻データを数値に変換

90 現在時刻を数値に変換/現 在時刻とデータ時刻の比較

現在時刻に対応するデ

夕番号を決定

110 画面消去判定

120 ブザーモードON·OFF 判定

130 着席判定

141 メッセージ表示 ブザー

を鳴らす

150 ブザーを消す/開始時刻

表示 指示表示

終了時刻表示

170~180 現在日付・時刻表示 190~370 時刻データ、指示デ ータ、ブザーモードデータ(行40 で読みごみ)

【山岸淳一】どーもはじめまして。山岸です。かなり間険なソフトなので動

えとは思いませんでした。自分としてけジョイスティックでもっているか 生っているか判定するアイデアがへせくていいと思います。ほくは実用ソ フトを作るのか好きなのですが、ほかしもたくさん作ってあるのでこれを



ログラム体 問題ラ

1 > FVFØ 25 >At 20 1 >GW20 - 1 >a040 50>MD70 60 > Pu60 70>mvb0 80 >K1T0 90>KVXØ 100>0J30 110>Ic60 120 > bb 10 130>UoV0 148>u9F0 150>CE90 160>Fj70 180>1540 190>Nk30 170>eR10 200>2260 211 > iQ80 >p950 23 >KFBØ - / >Yu50 25@>XW7@ 260 > GFBØ 270 >WN80 280>c6C0 290>1550 300 >q j B0 310>AJ70 320 > D990 330>1150 5/1 >tPEØ 350>1DBØ 3-3>BB70 370>k610





それゆけ サバイバルだ!

M5X2/2+VRAM64K BY ヒデカズ

▶遊び方は36ページ

10 COLOR15,0,0:SCREEN5,2:SETPAGE0,1:CLS: DEFINTA-Z:DRAW"C15BM30,30M34,10D20L4":PA INT(32,28),15:DRAW"C14BM34,10M38,30L4U20 ":PAINT(36,28),14:OPEN"GRP:"AS #1

20 SETPAGE0,0:FORI=0TO21:COPY(30,10)-(38,30),1TO(30+1*9,135),0:NEXT

30 FORI=0TO31:A\$=A\$+CHR\$(VAL("&H"+MID\$("000000071F3F377B7D7B7B7B3E3D1F07000000E0F8FCECDEBEDEDE7CBCF8E0",I*2+1,2))):NEXT:SPRITE\$(0)=A\$:FORI=0TO4:READA:LINE(50,125+1)-(205,125+1),A:NEXT:ONSPRITEGOSUB150

40 E=-7:F=-8:C=0:D=0:X=50:Y=190:M=1:N=1
50 SPRITEON:S=STICK(0):Z=STICK(1):X=X+(S
=70RS=8)*3-(S<4ANDS>1ANDX<Y)*3:Y=Y-(Z=70
RZ=8)*(Y>X)*3-(Z<4ANDZ>1)*3:E=E+1:F=F+1:
C=C+E*M:D=D+F*N:PUTSPRITE0,(X,109+C),2,0
:PUTSPRITE1,(Y,109+D),6,0:IFX<40THEN160E
LSEIFY>202THEN170

60 IFE=6THENE=-7:PLAY"V15L1605G":ELSE100
70 IFPOINT(X+8,127)=1THENPUTSPRITE0,(X,1
20),2,0:GOTO160

80 IFM=2THENLINE(X,125)-(X+16,129),1,BF: M=1

90 IFS<3ANDS<>00RS=8THENM=2

100 IFF=7THENF=-8:PLAY"V15L1605G":ELSE50

110 IFPOINT(Y+8,127)=1THENPUTSPRITE1,(Y,

120),6,0:GOTO170

120 IFN=2THENLINE(Y,125)-(Y+16,129),1,BF:N=1

130 IFZ<3ANDZ<>ØORZ=8THENN=2

140 GOTO 50

150 SPRITEOFF:PLAY"T255V15L6407A":Y=Y-(C <D)*(D-C)*2:X=X+(D<C)*(C-D):PUTSPRITE0,(X,109+C),15,0:PUTSPRITE1,(Y,109+D),15,0: RETURN

160 SPRITEOFF:E=-7:PSET(90,60):PRINT#1,"
2P 0 #5!":PLAY"T255V15L1605BAGFEDC":FORI
=0T06:E=E+1:C=C+E:PUTSPRITE0,(X,109+C),2,0:NEXT:FORI=1T040:C=C+1:PUTSPRITE0,(X,109+C),2,0:NEXT:PUTSPRITE0,(0,212):FORI=0
T01:I=-STRIG(0):NEXT:RUN

170 SPRITEOFF:F=-7:PSET(90,60):PRINT#1,"
1P 0 #5!":PLAY"T255V15L1605BAGFEDC":FORI
=0T06:F=F+1:D=D+F:PUTSPRITE1,(Y,109+D),6
,0:NEXT:FORI=1T040:D=D+1:PUTSPRITE1,(Y,1
09+D),6,0:NEXT:PUTSPRITE1,(0,212):FORI=0
T01:I=-STRIG(0):NEXT:RUN

180 DATA 4,7,15,7,4

変数の記味

スプライト座標

その他の変数

A……床の色設定用

AS……パターン定義用

E ……緑ボールのジャンプカ

F……ホボールのシャンプカ

「……ループ用

M、N……ジャンプフラク・ 1=ノーマルジャンプ、2=ハ イジャンフ

S、Z……スティック入力用

プログラム解説

10~20 初期画面設定 針崗面 30 スプライトパターン定義/ 床描画/スプライト衝突時の割 りこみ先設定 40 変数設定

50 スプライト衝突時の割りこみ許可/スティック入力/移動計算/緑・赤のボール表示/床から着ちたかどうかの判定

60~90 緑のボール着地処理

60 着地判定

70 穴に落ちたか判定

80 ハイジャンプしていたなら床に穴を開ける

90 ハイジャンプ判定

10~130 赤のボール着地処理

100 着地判定

110 穴に落ちたか判定

120 ハイジャンプ後なら床に穴を開ける

130 ハイジャンプ判定

140 行50へもどる

150 スプライト衝突時の割り こみ禁止 効果音 体当りによ る移動計算 2つのボール表示 160~170 スプライト衝突時の 割りこみ禁止 効果音 ゲーム オーバーデモ リプレイ

18. 色データ(行30で読みこみ)

ブログラマから

すっかり運性を失いました

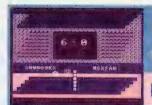


【ヒデカズ】フ目20日、 くもり、この日は終業 式で学校で通知表とた くさんの物質をもらっ 、その句、*/記憶で ブールで2~3%A! ぎ、家に帰って「加トち ヤノケンキャル ない さた一名・計算をわた してくれた。なんと、 それが「採用通知」とき たまれた。むこうで 此はおしりこのおとの せたいテレビはら、し さしぶし、すっからい 性を失いました。今は はやく10月号が出ない かと首を長~くしてま

プログラム確認用データ

T()))((#87/c)--

10>rHk1 20>6200 36>kpf4 40>p110 50>41p6 60>1G80 70 >WVAØ 85>AgAØ 90>Kw50 100>gr70 110>1dA0 120>4hAØ 148>N700 130 >m060 150>x8c1 160>×IC5 170>ZrC5 180>m410



サイティングアタック

MSX MSX 2/2+RAM32K BY SYUNSUKE

▶遊び方は37ページ

このプログラムの行10から220までのREM 文は、すべてマシン語プログラムのデータに なっています。 1 文字すつ、主覚して打ちこん でください。また行230~240は展開用のマシ

ン語プログラムのデータとその書きこみ、実行をおこな っています。リストの文字が小さいので注意して打ちる んでください。プログラムを打ちこみ終わったら、RU Nする前にセーブして保存しておき、プログラムの実行 後は、意のためいったんリセットをしてください。

10 '*CE02C5D5C070D6E60757CD10D47A383CFE0 5203C21011BCD4A000E741E2ACD38D53811DD7E0 5CBD7FE0528057A0E011815AF181CCD70D6E007F E0520023E01C64720013C4F7ACDF3D2711804CDF 3D27ED1C1C9*CE60FD7E00B7202BFD7E03B72025 21001BCD4A00FE80301B23CD4A004F21091BCD13

D41E0DCD38D530 28 '093EFEDD7706CD70D4C921091BCD13D44F21 28 '995EFEDD//80CD/80AC92189/18CD13D44+21 6118CD4A8089DD762823802ED44CD88D4CO+CF672 1688111A83A8613C58688CD4A88EBD5C586848FC B18CB2B187966449FCB1ACB2A18F97ACD4D8023C D4D86E58118888978ECD4D88E1C1D1EB2 31318CF6B861188889EBC118BF215DD8118838868 705014800CD5CB

'08E4009D50E11EBB7ED42EBCD52D0D1D51BC 50520011EBC110EB0600602110D27E23E52109001105 520001EBC110EB0600602110D27E23E5210900110 6C00009EB510501080060D500001EB18E82153D21 10520010B0060D5000609061B1ACD40001B2310F8C 90800039F1F1F382F3F38151E86830000000000008 BB87C00CF4FC1CEBF8F0C00000000000000008 BB87C00CF4FC1CEBF8F0C000000000000000000 F0F0F070300000

60C1E160D07050507033A2D6461060E00307868E 7321A0D04818E8C0838786888E6A6A4E44C588882 88878388E33415D3E26265C437616C3286DC6887 0CC82BA7C64643AC26F68C314R673000F31415D3

2323E56437696C 58 '3648D1A88788C82BA4C4C7C3AC26E69C3A63 80888387C7C3823462E5A20211A821729368C1C3 E3EDCC4327A5AB4845943E8966C381C3E3E10234 C52522D211A021629360C387C7CB8C4524A4AB48 459436B966C381C3232329CA8EB4F5D3FDFDEA4A BA828384C4C4C3915D6F2BAFCFB7B25D51514808

EDFD1B1AAEF4F5
60 'D3FDEDEA6AAAB280171FB8B8D55F6F2BAFC7 8786555D514638765098F898F8C37797647692E0 C1CC0E0A098F898F638EC9E6EE29674303883878 5098029654C77793687898E8C0EC0E08A898B8947 632EE9E6CE09070387803820E0888E82733C831 F1818373732C0467818107048CE3CC0F8D8D8ECE

C4C#3#2#E#8686 7# 'E92BBBCDBDF4B3B#707#6C###7010167649D D3DDBF8D2DCE8E0606100FDF9F3E7CF9F8162007 E7E7E7E7E7E0063FFFFFFFFFFFFF8068C381005 57D46BABD70DFDFDF00FBFBFB0038007E7E7E7E7E7E0011F4F1F4F4F4F441B1E144*D2A0CDE6D321 881BCD4A88FE91D4E8D31E811681CDE8D7C9*D2C

8AFFD77833E18F 80 °D77823EFEFD77811682CDE8D7FD7288D1C9* D2E03EFEFD77013E14FD77021601CDE8D7FD7200 C9D521FFCD16005819D1C9*D30023234604CD00D 4FD2191D2CD60D528FB800000000000000602CD000D4C DA0D60E00CD30D4CD10D43005CD70D4184CDD7E0 0872805CD60CE1841CD60D4FE01200A3EFEDD770 6CD70D418304FE 90 '603FE03202979FE07DD7E022002ED44CDB0D

000000000000000000000053A90D24FCDA9D4999 8A1280721880022F8F7C918873E05CD90D4CD870 0D821011BCD4A0021051BCD4D00C315D3FE01202 210118CD4A0016031EE0FD4E050D280516FD5F3 E058838073E02F

'D7783D1C91E88C91E8316FDCDE8D7C9*D3E 0718040180496100100021031879C0400821071 B7ACD4000C9*D4002180D278FE8220032187D2E5 DDE1C908210818D5581D3E04CD000D9CD4A00FEA0 D1C9*D438CD10D42323DD7E01811E04CD50D4CD4 D08C9*D458C5D54FAF4757CD4A317BD1C1C90000

88783DD9CDD588

110 'D9C9*D470CD10D4DD4F0681CD4D005779FF FEC07ADD5693BAD03E92DD7786C9*D498C596FF1
9FE3D20F9C1C9*D40783DD9CDD899D9C9*D489F 5781E080E61FE0220041E800E5121091BCD13D45 7F18293B9D0883CD4D00C9FF21001BCD4A004F23C D4A0057CD10D41E0DCD38D5D0210918CD13D44A1

128 '*D508F3D92120D506087E235ECD93002310 F73EA0CD90D43E071EF8CD9300D9F8C900063708 080C0A0D000A1007D804000502*D5389183F5788 73C5FF1BBC9*D548CD70D6FD4E050D2005E65FC6 78C9E67FC9*D560CDA0D4D4E000B1C8CDD0D4D0F D7E05882005FD7E06B7C0AFFD7703FD70053E01F 70621801BCD4

130 *A00FD770923CD4A00FD7708CD10D4F50E01 B72@883GFD77@71C1C1C9CCD600A67DD7E008728 06CD02CE008067F13005CD20D6181F3E072EFCCD 60D6BC20031D0EFF3E032E04CD60D6BC20011C3E 95BC20921609783D28047AED4457CD78DA3E0ACD 50D45FFD7200FD

7804-5FF07/200F0
148 "7181FD7382CDE8D33EFF3DC9*D6283E81BC
280C3E81FD7783DD7E85FD7784C93E85BC20841D
101DC98E0216023E87ZEFFCCD6BD6BC2081153E83
2E84CD68D6EC614C9*D668C555C10885C9*D678
ED5F87883CC9*D688FD6E85268822F8F7E1E1E1C 9+D6A0FD5608FD5E01FD7E03B72804CDA0D700CD

158 'FD5E821DFD7382C0ED44FD7781C9*D78821 0818C04A08835FC04D8023CD4A808257CD4D803E A5BBDC806A5F8BADC80D663FD7E8687281AF04E 087A1E20C338D5380BFD4E907C1E20C038D5380A AFFD77867CFE70D87A0E741E0ACD38D5D0CD8DA

168 16801E81FD73083E02FD77017A21011BCD4 D0809+D79058DAC007A8D3C0D2A00280DA+D7A83 EFFFD7702218ED7FD7E04875F1600195E2356EBF D7E03E9+D7C81600FE01201021001BCD4A00FE05 30103E02FD7703CD48D5000023CD4D00D1C91EFE 800DDESD93E081

178 'E8DCD93663CCD93663C1DCD9386DD2137D8 AFCD86D8DD213ED83E02CD86D8DD2145D83E04CD 86D8D9DDE1C9*D8376001D912D912000001D910D 912000001D978D97800035702FA02A7028102380 1FD01C501AC017D01530140011D00FF00F300D60 08E00AA00A0008F007F007100600030002000180 01000080004000

188 '6325058DD46600D4E01087980205CDD6602 DD66037FFEFF2007DD6604DD66057E5723DD7402 DD750306001E00660FFE07281C3807D608DD7706 1809214CD84F06008909DD7E061E0ECD000D94E23 5E3E4C093083C59C093087AE6F86F8F8F8F4F86 882176D8090946234EDD7000DD7181C9*D980C5D 5E54FAF4757CD4

'A31E119D1C1C9000A670A42517720515277 41587789260A58517774089567725560A58778956 557726420A4251772851527741587789268A5851 774889567725560A58778946557724321352538A 58891654558A5112585153125352518889454608 404140094645560A500906FFFFF094251774077

25152515251525 218 '15251FF*DA102132DA18032131DAF3119FF 210 15251FF*DA102132DA18032131UAF5119FF
0610380ED80CD90002135DA1137D8011500ED80F
BC9C9C380D808010912D91200000010100912000
081D978D97800*DA503E303D200AFD7E03EE03FD
77033E503251DA16011E00FD7E03FE0220041600 1E01CDE8D7C9FFFFFF3E303251DAC9FFFFCD70D6 E607B720013CFE 220 '0638023E025721011BCD4A008E741E20CD3

228 *863802358257218118CDAA808E741E28CD3
8D57A3812CBD7FE9528037A18897AFE855864280
23683FD770401C0980P0AFFD7703CDE00359C09230 CLEAR280.&HCD4F:AS="DD2A76F6118708DD
19DD7E00FE20A280DCD95CDCD86CD67CD86CD6F18
ECFE28C8CD86CD772318E2DD7E005030FE8A3802
0607CD95CDC9CD77CD8707070775F5CD77CD4FF1B1
C9F5DD23DD7E00872085118080D19F1C9"
240 FORI=0T084:PDKE&HCD50+1,VAL("&H"*MID
\$(A\$,I*2+1:2):NEXT:DEFUSR=&HCD50:A=USR(0)

50 SCREEN1:2.0:COLOR15:1.1:WIDTH32:KEYO

250 SCREEN1, 2.0:COLORTS, 1.1:WIDTH32:KEYO FF:DEFINTA-Z:FORI=384T0720:A=WPEEK(II):A=AORA*2:VPOKEI, A:NEXT:LOCATE8, 0:PRINT"199
1 SNUNSUKE":LOCATES, 14:PRINT"EXCITING VOLLEY BALL":FORI=0702000:NEXT:CLS
260 DEFFNAS=RIGHTS(AS,31)+BS:DEFFNASTICK
(0)+STICK(1):DEFFNBS(RIG(0)+STRIG(1):DEFNC=RND(1)*S+1:DEFFNB(A-B-C,D)=A-((B=C)*(A/0))+((B=C-4)*(A(D)):DEFUSR=&HCFBT:DEFUSR1=&HDA15:DEFUSR3=ABDA16:DEFUSR2=&HDA15:DEFUSR3=ABDA16:DEFUSR2=&HDA15:DEFUSR3=ABDA16:DEFUSR2=&HDA15:DEFUSR3=ABDA16:DEFUSR2=&HDA15:DEFUSR3=ABDA16:DEFUSR2=&HDA15:DEFUSR3=ABDA16:DEFUSR3-ABDA16:DEFUSR3-ABDA16:DEFUSR3-ABDA16:DEFUSR3-ABDA16:DEFUSR3-ABDA16:DEFUSR3-ABDA16:DEFUSR3-ABDA16:DEFUSR3-ABDA16:DEFUSR3-ABDA16:DEFUSR3-ABDA16:DEFUSR3-FUSR1=&HDA10:DEFUSR2=&HDA15:DEFUSR3=&HD3

8 DEFUSR4=&HD5@8:FDR1=1TD6:READM\$(1)+H \$(1),T(1):NEXT:FORI=1TO6:READN\$(1),SP(1), ,J(1),L(1),AT(1),C(1):NEXT:DATATRAINING, CHOROCHORO 11 MATCH MOZUOTOSI 5 PASSWORD, BOOERANG 3. "", TYOKUGEKI 2. "", TOUMEI 4. ""

289

280 'tɔbər-9
290 DATA NDRANEZUMI.2.80.4.1.12.IBODAKO.
3.60.6.2.9.TANUKINEKO.2.85.5.3.15.DEMEKI
NGANI.3.90.6.4.14.NAZONOHAGE.3.70.6.5.11
,"xxxMRxx".5.65.6.6.15
380 I=RND(-TIME):FORI=ITO2:LV(I)=FNC:PL(
I)=FNC:NEXT:M=0:TT=0
310 GOSUB740:J=0:A=10:GOSUB390
320 IFM=2ANDTT=6THENPLAY"03C8D8F8E2":FOR
I=0TO150:A=FNC:SETADJUST(A:A):NEXT:FORI=
ITO8:COLOR=(I.0.0):NEXT:FORI=0TO15:FORI=
ITO8:COLOR=(I.0.0):NEXT:FORI=0TO15:FORI=
ITO8:COLOR=(I.0.0):NEXT:FORI=0TO15:FORI=
STO1:PUTSPRITE3.(208.160),J*15.PL(2)*3
:FORK=0TO100-I=10:NEXTY.J.1
330 GOSUB648:A=USRT(0):A=USR3(S)

330 GOSUR640:A=USR1(0):A=USR3(S)

B=USR2(0):GOSUB720:IFA=BTHENGOSUBS70 :GOTO310

350 B=VPEEK(&H1801):W=1-(B(120):IFB)216T HENU=3-4

368 PUTSPRITE0, , 15:GOSU8680:S(W) = S(W) - (S

368 PUTSPRITE0.,15:GOSUB680:S(W)=S(W)-(S
=W-1):S=W-1;GOSUB660:IFS(W)<TTHEN536ELSE
IFM=ZANDTT=6ANDW=TTHENGOSUB936ELSE
IFM=ZANDTT=6ANDW=TTHENGOSUB936ELSE
SEGOSUB5
20:LOCATE13.6:PRINTUSING"**x_**";S(1):S(2)
):LOCATE11,9:PRINT"WINNERXIS":LOCATE12.1
1:PRINTUSING"PLAYERX**;W
378 FORI=0T06000:NEXT:IFM</br>
W=TTHENGOSUB760:A=56:E=184:B=58:C=15:D=0:F=0:GOSUB890:A=USR4(0):1=64:A=3:B=192:C=C(PL(2)):D=PL(2)*3*2:GOSUB910:LOCATE8.15:PRINT"YOR ARE VICTORY";TAB(68):"YOU C
AN PLAY NEXT MATCH":FORI=0T06000:NEXTELS
ETT=TT-1
388 GOTO310

388 GOTU318 398 '7"-45"*J 77%4 77" 408 GOSUB688:CLS:COLOR:A:A=USR(0)

418 COLOR=NEW 428 A\$="pppp"+STRING\$(27,"a")+"p":B\$="p" **ZD AS= pppp *SIKINGS(2/, 3 /* p: BS="p": LDCATED, 0: FORI=0TO3:PRINTAS;: AS="NAS:NE XT:DS=STRINGS(32, "p"):PRINTDS;: AS="pppp"
*STRINGS(26, "h")+"pp":FORI=0TO3:CS=AS:MI DS(AS, 10)="p+++++++++++p":PRINTAS; AS::AS:

FNAS:NEXT:FORI=16T021:LOCATE15.1:PRINT"

440 S(1)=0:S(2)=0:S=0:A=&HD280:FORI=1TO2 \$\delta(1) = \delta(2) = \delt PACE+KEY

PACE+KEY"
450 RETURN
460 '7*1/4*+±L/2*+
460 '7*1/4*+±L/2*+
461 '7*1/4*+±L/2*+
462 GOSUB600:CLS:COLOR,4:A=USR(0):FORI=0
TO10:LOCATE0.I:PRINTSTRINGS(32,"h"):NEXT
:PRINT"XNAME",,"XATTACK",,"XLEVEL":AS="h
hh88888h":BS="hhb0+++8h":AS=AS+AS+AS+*
hh8:BS=BS+BS+BS**+"hh":FORI=0TO1:LOCATE0,1
+I*9:PRINTAS;BS:BS:BS:BS:AS
490 FORJ=0TO2:A=3**I+J:PUTSPRITE2+A,(40+8
8*J.24*72**I):CL1+A):3*I*9*J*3*INEXTJ:I:LO
CATE13,23:PRINTUSING"PLAYER* OK CANCEL"
:E::IFCL=0THENPUTSPRITE7,(200,96),15,39



SAA X=40:Y=60:X1=40:X2=200:Y1=60:Y2=132: A=80:B=72:GOSUB540:C=(X-X1)/A-(Y=132)*3+ 1:LOCATE8,20:IFC=6ANDCL=0THENPRINT"CAN N OTT::FORI=0TO2000:NEXT:COTO480ELSEPRINTNS (C):LOCATE8:PRINTH\$(AT(C)):D=0:FORI=0TO1 :LOCATE8:IFDTHENPRINT"COM";ELSEPRINT"MAN

510 J=FNA:D=D+((J=1)+(D(1ANDM=1)-(J=5)+(518 3=FM: D=0+(3=1)*(D: 1ABDH=1)*(3=5)*D=0)

00))):GOSUB620:I=J:FORX=0T050:NEXTK.I:PL
(E)=C:LV(E)=D:X=88:Y=176:X1=88:X2=184:A=
96:B=0:GOSUB540:A=-(X=184):ONAGOTD480:NE XT: RETURN

\$20 '3'452 709 9"3

530 PLAY"OCDE":GOSUBG00:AS=STRING\$(13,"8
"):LOGATE9.3:PRINTAS:FORI=@TO10:LOCATE9:
PRINT"8"+STRING\$(11,"x")+"8":NEXT:LOCATE 9:PRINTAS: RETURN

タ:PKINIAS:RE.IUNN 550 PUTSPRITE®・(X・Y)・15:J=FNA:C=X:X=X+((J=3)+(X<XZ)-(J=7)+(X>X1))+A:D=Y:Y=Y+((J=5)*(Y(Z)-(J=7)*(Y))+B:IFX<>CORY<>DTH

GOSUB620: IFJTHENPLAY"BAG": RETURNELSE

FORK=6T020:NEXTK:60T0550 18 '7'-4 f-1' tv7! 580 GOSUB520:FORI=1T03:LDCATE12:3+3*1:PR INTM\$(I):NEXT:X=80:Y=44:Y1=44:Y2=92:A=0: B=24:GOSUB540:M=(Y-Y1)/B+1:IFM=3THENGOSU 8-24:5030030878178177841:1778-317EN003088768ELSEGOSU8460 590 RETURN 608 '27°741 3m94397° 618 FORI=0TD9:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RE

TURN

670 FORI=1TO2:PUTSPRITE3+I,(96+40*(I-1), 56),10,24+S(I):NEXT:PUTSPRITE6,(115,56), 10.21: PUTSPRITE7, (96+40+5,80), 10,21: RETU

"PLAY"1200V130L16","T200V130":RETURN

7761 FM*>2THENRETURNELSETT=TT+1:PL(2)=T(TT):GOSUB768:LOCATE15-9:PRINT"VS":IAB(23 6):"PASSWORD";TAB(78):PRINTUSING"#";TT:P L(1)::PRINTFNB\$(TT-PL(1)):FORI=8T01:I=-F

NB:NEXT:IFFNA=1THENRETURN300ELSERETURN 7-8 GOSUB600:CLS:COLOR:1:FORI=0TO1:A=PL(

I+1):PUTSPRITE2+I, (48+I+144,64),C(A),A*3
:NEXT; RETURN

788 PASSWORDIZ79#7 790 GOSUB680:CLS:COLDR:1:A=USR(8):ERASEA

888 FOR1=8T03:PUTSPRITEI (88+24*1.88) -15 ,24+A(I):NEXT:PUTSPRITE4,(88+24*A,184):1 5,8:B=FNA:A(A)=FND(A(A),8,5,9):A=FND(A,B,7,3):GOSUB620

17:3]:GUSUBOZE 818 IFJTHENA=((A(8)<7)*(A(1)<7)):IFAANDV AL(STR\$(A(2))+STR\$(A(3)))=VAL(FNB\$(A(8), A(1)))THENPLAY"OBAG"ELSEPLAY"O3E2":GOTO7

TT=A(0)-1:PL(1)=A(1):M=2:LV(1)=0:LV(

2)=1:RETURN DOTESOUND

848 SOUND6,23:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND 11.16:SOUND12,14:SOUND13,13:FORI=8T07888 :NEXT: FORI = 0TO5: SOUNDI + 0: NEXT: SOUND7 + 248 :RETURN 850 'th' \$50 50701731

860 FORI=1T015:A=1/2:CDLOR=(I.A.A.A):NF

*ヒョウショウタキイラ カウ

FORI = ØTO2: LOCATE11, A+1: PRINTAS: NEXT: RETURN

890 'A7°5/17 331/11°0 900 FORI=ATOE:PUTSPRITEF.([.8).C.D:NEXT: RETURN

920 FORI=ITO209: PUTSPRITEA, (B, I) . C, D: NEX

:RETURN 30 'ENDING

930 'ENDING
940 GOSUB850
950 CL=1:GOSUB840:J=1:A=1:GOSUB390:A\$="
xxx ":A=17:GOSUB870:A\$="*xxxxxxxxx":A
=20:GOSUB870:LOCATE15:18:PRINT"1:LOCATE
12:21:PRINT"2xxxxxx3":PUTSPRITE2:(92:144)

12.21:PRINT"2xxxxx3":PUTSPRITE2*(92:144)
15.18:PUTSPRITE3*(140:144).9-6:FORI=@TD
5000:NEXT:G=C(PL(1)):H=PL(1)*3
960 PUTSPRITE1*(0:160:160:F0T)=0T01:A=0
E=064+0*40:B=152:C=15:D=0:F=0:GOSUB090:A
=USR4(0):I=144:A=2*J:B=92*J*52:C=15:J*6:D=2*P=12:GOSUB090:NEXT:PUTSPRITE0*(0:20
9):A=0:E=116:B=160:C=G:D=H:F=1:GOSUB090:

77;A=8;E=110;B=106;C=0;D=1;F=1;GOSUB978; PUTSPRITE1:..0+1:GOSUB949:F=0:GOSUB89 978 A=8:E=108:B=108:C=15:D=0:F=0:GOSUB89 8:A=USR4(0):I=108:A=1:B=110:C=0:D=H+2:GO SUB918:GOSUB600:FORI=0TO3000:NEXT:FORI=0 TO7:LOCATE10,5+1:PRINT"xxxxxxxxxx":NEXT:LOCATE13,8:PRINT"CAST":A=USR1(0):FORI=0

TOSOGO: NEXT

703008;NEXT 988 FOR 1=106:LOCATE10+8:PRINTLEFTS(NS(J)+"xxxxxxxx",11);:A=0:E=116:B=168:C=C(J):D=J#3:F=0:GOSUB890:PUTSPRITE0++D+1:FOR K=0T02000:NEXT:A=E:E=25:GOSUB890:NEXT:COCATE10:PRINT"xxxxENDxxxx":FORI=0T015000 :NEXT: A=USR2(Ø):RETURN300

寒敗の意味

A. E C D E. F (HADAT BI. OD

口\$……汎用

AT(□) ·······各選手の使う必殺 技の番号

C'11 ……各選手の色

じし……トーナメントをクリア

F I I A ·····・・現在のスティックの

状態を返すユーザー定義関数 FI A : ······· 画面作成用のユー

ザー定義関数

FNB……現在のトリガー状態 を返すユーザー定義関数

FNB\$(n, m)パスワー

ドの作成用ユーザー定義関数

F11[......]~日の乱数を発生

させるユーザー定義関数

1、 J、 K ……ループ用

H: I 「 ……必役技の名前

KE……ボタンの状態

L(□)······各選手のレシーブカ

_ ∨ □ ……キー操作用フラク

(D:人間、1:MSX)

M……ゲームのモード

M\$(n)……モード名が人る

NS(n)……選手名

PL 1 ……試合中の選手番号

*1.……サーブ権の+3別用

う 「I ……現在の得点

3 - 1 - - - - - 各選手の移動速度 「 」 ……対戦相手の番号(ト

ーナメント時に使用)

丁丁……現在の試合は何回戦か のカウント用

W······得点したプレイヤー番号 7 X 1 X 2 Y Y 1 Y 三……選択時のカーソル制御用

プログラム製機

ン語データ REM文形式のマ シン語データの展開

250 初期設定/タイトル表示 つ ユーザー定義関数の定義

/USR関数の定義

270 配列変数にデータを設定 選手データ(行270で

読みこみ)

300 デモ用に変数を初期化

ゲーム画面の表示

決勝時の画面処理

330 BGMのスタート/マシ ン語の呼び出し

→ BGM停止 スペースが 押されていたらゲームスタート

350 ポイントの判定

360 勝者の判定と表示

370~380 トーナメントで勝利 した時のデモ

390~450 ゲーム画面の作成

よだれがたれそうです

【SHUNSUKE】うおおおおおおおおおか…ハナハナ。やったノーやっ つかい音楽前、ユーザーかつわめいているのも知ら わいました 「新しいやつなんですか。じゃあ、それください」とソニーの2+、F 1 XDJを買い、ろくに説明書も読まずサブルーチンというものすら知ら ず、あちこちに同じ処理を作って"Out of memory"を起こしていた頃 から、ついにここまで成長したのだ/ あまりの感動に涙で前も見えず、



泉がつまり、よたれがたれそうです。 みなさんにこの感動をお届けできない のか残さですが、少日はとてもよい天 気です。かごれを高いているのは7月 21日、日曜、11時20分。ああ、生涯の 思い出の日。ところで、私は逆信。1枚でかよう2年生だが、ましいことに仲 の良い友達がいないのだ。こ を始めたはかりなのだが、よかったら Ⅰ□6864508にメールを送ってやって ください。ではSHUNSUKであお

買えなかたまれー ラッラス 460~510 プレイヤーの選択

520~530 画面中央に枠を表示

こい~ここ モード選択

570~590 ゲームモードの選択

600~610 スプライト消去

f2: 一部 連続してトリガーが

入力されるのを防止

640~670 スコア関係

680~690 ホイッスル音

/ 川一川 演奏終了待ち

720~730 PSGの初期化 740~750 対戦相手とパスワー

ドの表示(トーナメント時)

760~770 トーナメント用デモ ~~~~ パスワード入力判定

830~840 観客の歓声

850~860 モノトーン処理

870~880 表彰台の表示

Ed. 71. スプライトの移動

930~980 エンディング処理

SHOED2- MICE52 コンピュータの球種を決定

&HCE6Ø~&HCEA9

コンピュータ・プレイヤー移動 &HCFB7~&HD

キャラクタおよびスプライトパ

ターン定義、そのデータ &HD2AØ~&HD2B5

とうめいアタックの処理 3HD250-8HD267

ちょくげきアタックの処理 SHDSEC~ MHDSF ネットの上にボールがあたった ときの処理 8HD300~8HD3A7 メインルーチン AHDBAA-AHDBD5 ブーメランアタックの処理 &HD3EØ~&HD3F8 とうめいアタックの補助ルーチ ン(ボールの表示制御) ワークエリアのアドレス計算 8HD410~8HD421 ジャンプ中か調べる &HD340~&HD441. プレイヤーのスプライトを表示 かけ算ルーチン(A=A×E) &HD460~&HD467 スティック入力 8HD470~8HD48A ジャンプ処理

&HD490~&HD499 ウェイトルーチン EHDYAC~EHDYA7 トリガー入力 SHDIBO~SHDIGE プレイヤー移動処理 &HD4D0~&HD4F1 ボールとプレイヤーのはみだし チェック &HD500~&HD52F レシーブの効果音 レジスタの比較ルーチン もずおとしアタック時のボール 落下場所の決定 &HD560~&HD60F レシーブ処理 &HD620~&HD653 アタック処理

ロング・ショートの判断

乱数の発生 &HD680~&HD688 パラメータをBASICへ返す 8HD6AØ~8HD77F ボールの移動/ネット判定 Sr D790-SHD795 各必殺技処理ルーチンへのジャ ンプテーブル 8HD7A0~8HD7B7 各必殺技への処理の分岐 SHD700-SHD7EE もずおとしアタックの処理 & #D7E8~8.HD7F.1 移動増分を反転する 8HD800~8HD8F6 音楽演奏ルーチン 8HD900~8HD90E かけ算ルーチン(HL=HL+ AXE) &HD910~&HD975 音楽データ(チャンネルA、B) 8HD978~8HDAØ4 音楽データ(チャンネル□)

器HDA1∅~&HDA3∅ 音楽の開始・停止処理 &HDA31~&HDA49 タイマ割りこみフック用データ とPSG初期化用データ もHDA50~とHDA71 チョロチョロアタックの処理 とHDA50~とHDA3F 必殺技を乱数で選択して処理を 分岐(最後の敵用) &HDAB8~&HDAC1 必殺技を使用してネットに触れ た場合に必殺技を無効にする

HCEØØ~&HCFØ1

8HCE②②~8HCF②1
アタック時の球種
3HD260~8mD28D
選手の状態
3HD290
ゲームかデモかのフラグ
8HD291~8HD29A
ボールの状態

7ログラム船 8用テータ

18>9518 28 STUMA 30>9CA8 40>SxC8 80>S1T8 378>3m87 380 > VS00 398>bw98 730>t X60 748>Mu20 750 >VMN3 768 > DFD0 60 >MAI8 Ø>Mec8 8 >oeh8 418>VIG8 420>1485 43020703 448>KU15 770 >wx90 128>FxU8 168>Y7V3 98 Mana 100>3ZN8 110 >YnH8 450 >M280 18 > D 1 b 1 14 > WW2 B 847 DAEXB 138>XAT8 0>f9V8 860 > 12A0 900 > 8160 940 > 7700 700 > Uk65 498>6xU2 580>89x5 520>5R60 870>RL60 910>6f80 170>tEt7 180>hi08 90 >xnn7 30 >KFX4 0)99CB 898>Xh80 928>1078 210>8YQ8 240 > QNg 0 578>4069 580 >xWu1 590 >M200 600>Cp80 258>7×43 260)h177 278 >VOV4 280>1930 978> FN14 298>JNX2 300 > 1BS0 9>2239 650 > MUV2 660 >mS30 360 > RDw3 330>1250 340 > Dr 70 350 >QRH0



SILVER SNAIL SHAVE-128-11

MSX 2/2+RAM32K BY SILVER SNAIL

▶遊び方は38ページ

[打ちこむ方へ] この作品 オリストか合本 こ わかれていきので 主動してください。また、 この作品ではマシン語を使用しています。 ブ ログラムを打ちこれたのRし下するまえにい

ず保存してください。掲載リストにはふつうには打ちこめない文字があります。これらの文字の打ちこみ方は下の欄外で説明しているのでよく読んでください。この作品は、起動法の都合上、テープでは遊べません。

■リストA

80 POKEA+130+1*250+J#2, VAL("%H"*MIDS("00 5F0657178FABABA84BED06E5F0FE001D2E405536870 FD1B3B5DA7FA", M*2+1,2)):NEXTJ, I:DEFUSR6-A:DEFUSR7=A+25;WIDTH32:FDRI=0TO2:PUTSPRI TEI-(80#1+32,55).74.29+I:LOCATEI1.72*I#2 :PRINTMIDS("@CONTINUE START", I+9+1,9) 90 NEXT:FORI=0TO1:S=STICK(0)ORSTICK(1):I FS=1DRS-5THENLOCATEI1.12-(S=1)*2:PRINT" ":LOCATEI1.12-(S=5)*2:PRINT"0T:I=0:NEXTE LSEI=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:RUN"SNAIL-B. .FDC" 188 DATA3E8521231A1142D2811A882248D2323F
D2CD59862A46D28128086E0422246D2ED5848D2271
42D2811A886CD5C882A46D2814808893A3FD23DC2
65D8612288E042811A883E28CD55686C91E282128
18223FD2282241D2166C2A5FD23E28CD4D880148
088915C259082A3FD223223FD27168C2A41D23E
118 DATA28CD4D80814A8808915C272D82A41D228
2241D23EFF3DC288D81DC254D8C93E85211E1832
44D22242D2218118223FD23E183241D22A5FD21
45D2811E086D59980E0583FD2182145D28128045254D28128082828
CD5668812880892242D23A41D23DC2A4D881FF
128 DATAFF8BC2E7D8810283E0423A44D23DC296
D8C93E17213618323FD22248D2818A881142D2CD5C
082A48D28128080892242D23A41D23DC2A4D881FF
129 DATAFF8BC2E7D8810283E0423A44D23DC296
D8C93E17213618323FD22248D2818A881142D2CD5C
082A48D28128080E0428108082246D28180881142D2CD5C
082A48D28128080893A3FD23OC2FDD821F61A818A
083E28CD5568C921042801016181818286181081
138 DATA81818282828281018181818288181081
139 DATA801819282828281018181818288181081
139 DATA801819282828281018818182828222325
522480221148D286852A42D2FD5832242D2ED
5346D22158D21148D286852A42D7F178D5342D232F
FEZ312138DC224D185C2286D124A0D21147D23AF8
FFT330C28AD13A3FD22C98D1ED5846D2A6D5179

掲載リストにはキーボードから直接打ちこめない「回」、「風」、「※」の3つの文字が使われています。これらの文字は、KEY1、CHRS(144)、KEY2、CHRS(160)、KEY3、CHRS(254)を実行すれば、「回」はF1キー、「風」はF2キー、「※」はF3キーで打ちこめます。ただし、これらの文字は画面では空白と見分けがつかないので、注意によったない。

148 DATAD611CAD5011ACD4D882378D68DCAE6D1 793DCAE6D11A3CCD4D88ED4344D2811F8889FED48 16c2 DAILACYP14147954777か344142529プアパウオタアイクイアテ エネイボモナノイアラウスイスコカキア下土でも245929キアエイイ4イクアラアアウ オオスイトニセキアペイシイイイアアアアイテカスイセデジウカムセサイイ4キアアシ ノイサイデオスクカメメササイイイキアアウイスシイクニンゲオビモザラシイセセア 170 DATAアサイサイイメブナノケウハフシイイトナプアカスプレタイイ・イコイー ノイイ名タチネコカイイイン4イイカイケエイイステニテコカイイスグシィクオイコ ノイイ(タチネコカイイイか)イイのかりエイスラニテコかイイス対しくつかする
かイイがモナコアイイがからスティスがトテソコアウスミマンヒシュモコア
ウイイステニセコアイイからとサオドかりつイイのチがコアアかってこえステ
16年 のATAアデアウイイルチノコアアウベマミマギアアアアテスイイコアド
オミバハメケラヤアアサスイイイアアオセンスプケラアアアアメイイノコア
オとバハメケラヤアカサザかシスサアアアカニケマハコルレリアオサスササキアア
かメロマイコでラヤアウスイズサシクアアクアヒセモデンエファモスサイスイクア
19日 のATAカウオに七キタコュニランワライイイアカイク J ハルコヤロでド
アオイイセクアアイキウイスアルリョルリアニケイトキアアイエファフラヤデョ
アオイノ・アカアクオナアクタコリンヨアア・147 (アアヨアヤヨ
アオイノ・アカアクオナアア・コアヤーフ・カオイイターカカイイア アメキウセアビアドイエイアドプララフドアルイツェア・アイイエアアドラヤドラ アルイク・デアリアのオイカイラのロンヨアア・エイタノコカキエイキェクヨレン 200 DATAレヨアアイコイノイコカイイイイカケヨウレウヨアアペキウイセコカイ イイイアヨアドラアアんセエイフコアイスウイコアようヨラエアアネノコキマコアイ スクシテアヤセロヤアアア・エフィフェイスフィーア・リーカーメール・フィーアイシャウキアヤヤロヤアアアウイイイコアイシケウキアヤヤロヤアアアウイイイスア 288 DATA68AB56AE56AB57A857.69EAF56A756AF
51AE0.6AAF66DA43BAB77497.6BF6685AC350B12
EE0.6CC9E3EFCC19C37777.6D83397C7E3C81E77
.6EF3FBFB710449FDFDC.6FE3C9DD9C3E7C3G119
298 DATA70FE7FBB5FEEF5FBB77.71FE7FBF5FEEF
5FBF7.72EFDFBF5FEEF5FBBF7.73EFDFBF5FEEF5
BFD.747EFE7D7BB58D2EDF.75BFF6FAFCFDFEFE1
1.76DF9F9F6F4CB37BF7.778EDFB5FDEF5FBF7.780B7DA781F70E9B78.79F9B68301010
30FF9.7A84C4F49F98DB781F.7B11131FFD85878
EF8.7CFFFCFBF7FFC18CBF.7D07F9FDFEFEFTE7
4.7E3F7F7F087F7F7F68.7F3282AE1DBB87AF1F
518 DATAA8690E3EFCC19C3F7F7.40B3397C7E3C8
1E7F7.AAF3FBFB71049FDFDC.ABE3C9DD9C3E7C3D19.ACC9E3EFCC19C3F7F7.AD33397C7E3C81E7F
7.AEF3FBBF37049FDFDC.ABE3C9DD9C3E7C3D19.ACC9E3EFCC19C3F7F7.AD33397C7E3C81E7F
7.4EF3FBBF37049FDFDC.ABE3C9DD9C3E7C3D19.3CC9E3EFCC19C3F7F7.AD33397C7E3C81E7F
7.4EF3FBBF37049FDFDC.AFE3C9DD9C3E7C3D19
528 DATAA80085F7F708068060604.4008FCFE0E866
60686.5B606060607B7F3F00.81060606060EFEF 338 DATA25880880808828994.2018181818108
81800.27686E686C686E6860.994868787878604
808.40880808FF77381808.47804428FE2844808
8.238080808FF708088080.46CCFCFCFCCCCCC08
348 DATA138F9F8D9842484FDE8788278F331880
88F8F88884808F7788 DATA081F0F9D8882804F5E6F810621183000 E0F0F088804000F078E080000081030E 360 DATA00000002070D070001787F00000C070E 000000407080E000801038F8F8FC7F1E 370 DATA00000002070D070001107E610E070E00 000000407080E0000801078F8F87C7C30 360 DATA0008000000000001C0F3E0A01000000 800800000000000001016CBE659582F5C 398 DATA006C742CDEFE3D130D08060100000000 572B1F6B14E768B7B752CC8E00000000 488 DATABQ28303181018020A05548555A879C68E7E 80808000DCC9£4E5767278B93131B0A90A 418 DATABAF57BD586E970£FF97EFE3D433F5C2D 88CCE4E444A8F67A360808486B26AF3EA 420 DATA000000000000010303000505048F4E3036 0105065BD7A9566EB3563DB30E040B3C

DATA2CIA170B1C1E1E0D0301000001071F0A 42FA35D5E673BD4EA7D3E81CF0C00000 440 DATA2058A0F6B3D2D1A64FEEDEDAB1386C4C 80 DATA98FCF1FBE69D62F9F4DE2AE675C337EB 1FF4AA54850A040000000000000542A55
490 DATAF6F9FEFEFEFEE54283810A8E0F86820
AA550A01000000000000000000000000 DATADOGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG 295BE5EB6A6D6D6E6D5E1D3D7BF7CB18 528 DATA6000000000880C1E1923CF30DEE758AE7 200032105880B008D0D05070B0D030B0 530 DATAABACF5D3EB6BDDBD3EBFBFBFBFBEB9A0 60E06060A0AACC0C0E06070B8B87C8FC0 540 DATAB0080502462D19173A35F53A3C3B1B3D 848870B8858D7E4DA5FEBFDBCC62BE54 010338067F4C1810000000000000000000 600 DATA002448F8FDFEED1F0807070F092F77F8 021033010307EEFC7A818679C484AA4F 02 IDS36103674EFC7A61B679C884AA4F 610 DATAB6810000000000000000000000 610 DATAB6FC3B84E63213110109E89E090000 620 DATAB6FEC3B84E63213110109E89E090000 0008000060203090980864452AE54321 630 DATAB6000330000003F7E7039DE6F83617F3F 0708C6010E206EAF635DBD5EADCCCCAC 640 DATA742424247700181880BFDFDFE0797838 AEA8AC484E00307838DDEDEE06868703 650 DATAE090F3A09000797901FDFDFD01317979

563E01CD93003E00 563E01CD93003E000 680 DATA5ACD9300235E23563E03CD93003E025A CD93002B2B2B3A5DD93D201B3E00325DD9232323 2301B000ED42200521B000180109225BD9180332 SDD9E1D1C1F1C988
698 DATATEMQTEMQTEMQTEMQTEMQTEMQTEMQTEMQ

OMOTOMOTOMOTOMO
700 DATATAMATAMATBMCTDMETEMETEMGTFMETFME TDKDTDKDTDJDTDKDTCMCTCMCTCMCTCMCTAMATAMA TBMCTDMETEMETEMGTFMETFMETDKDTDKDTDJDTDKD AMATAMATAMATAMA

DATAGUJUMYQURUMYJUGYHVKVMYNVSVNYKVHY IWLWMYOWSWOYLWIYJXMXPZRXTXPZMXITGUJUMYQU RUMYJUGYHVKVMYNVSVNYKVHYIWLWMYOWSWOYLWI JXMXPZRXTXPZMXIT

720 DATARUMURYMURUMYRUMYRVOVRYOVRVOYRVDY PWMWPYMWPWMYPWMYQXMXQZMXQXMZQXMTRUMURYMU RUMYRUMYRVOVRYOVRVOYRVOYPUMWPYMWPUMYPUMY QXMXQZMXQXMZQXMT

■リストB

60 IS="AAAAAAAA":GO=100:LV=1:MH=160:MM=2

8:AP=15:AC=12:UP=5:GOTO80
70 CLS:OPEN"L3**DA"FORINPUTAS*1:INPUT*1, MH.MM.AP.AC.GG.EX.LV.UP.E.WP.WA:FORIESTO 22:INPUT#1,F(I):NEXT:FORI=1TO8:INPUT#1,Q (I):NEXT:CLOSE#1:OPEN"L3*bIT"FORINPUTAS# 1:INPUT*1.Z\$:CLOSE*1:GOSUB850:I\$=MID\$(Z\$
.1.8):Z\$=MID\$(Z\$,9.4)

C=RND(-TIME):AD=1079:HP=MH:MP=MM:GOSU

88 C=RND(-TIME):AD=18/Y:HP=HH:HP=HH:10300 B700:GOSUB860 90 F=1-F:PUTSPRITE0.(120.87).5.F:PUTSPRI TE1,(120.87).15.2+F:GOSUB680:IFSMOD2=8TH ENIFGTHEN260ELSEFORI=0TO250:NEXT:GOTO90E SEV=VPEEK(6511+((S=7)-(S=3))*2+((S=

3-3//*04)
188 ONINSTR("(,;*'dhLptx!4+",CHR\$(V))GOT
0120.120.118.258.240.110.1040.110.258.24
8.118.258.240.110

FORI = ØTO250: NEXT: GOTO90

168 MS="~」おちはかさすぁ!おみつすとかるみせ「":GOSUB720:G OT023@

30:GO=GO+R:GO=GO-(25000-GO)*(GO)25000):G 010168

230 GOSUB730:S=0:GOSUB700:GOTO90

240 IFRND(1)<.08THENGOSUB700:GOSUB440:S= 0:GOSUB700:GOTO90

8:GGSUB708:GUTD90 258 GGSUB708:GGTD90 268 GGSUB660:WI=184:WH=263:GGSUB650:FORI =0T05:LGCATE26:6+1:PRINTMID\$(*% & 5%) % \\$\dagger^3 \text{ Mid}\dagger^1, I=441:4\):INEXT:WI=249:WH= 8:GGSUB690:IFWH=6THENS=0:GGSUB700:GGTD90 ELSEONWHGOSUB270,400,430:GOSUB730:S=0:GO SUB700:GOTO90

278 GOSUB780: IFCO=0THENIERATHENPRINTES"Y 278 GOSUB/88; IFCU=## HENTFEATHENFRINTES *
 "E\$","GOSUB660; RETURN46@ELSES=#:GOSUB
708: RETURN90ELSEIFFNB(8ANDBA=#THENIFCO=#
THENE=## T

280 MS=IS(FNB)+"a!7#95F":GOSUB720:IFRATH 288 MS=15(FNB)+"a!(28WS'":GOSUB728:IFBATH ENDNFNBGOTO396.396.396.396.396.396.396.396. 90.290.306.398.396.398.398.398.398.396.356.3 50.356.356.356.356.356.356.556ELSEONFNB=7COT 0290.298.398.318.328.396.396.346.398.356. 356.398.398.398.398.398.398.398.398.356.

リート・ロット 1 では、 1

GOSUB850:C|=Z:KETURN
310 [FADC:]1962THEN390ELSEF(0)=1:GOSUB850
:MS="0**x=!U8fU95":":SOUND12:99:SOUND6:51:S
OUND13:0:PRINTES"Y-/'a"E\$"Y./bc":GOSUB72

0:GOSUB830:RETURN



320 IFAD<>2901THEN390ELSEMS="t#&%ttt##&#&

830: RETURN90

350 P=ASC(MID\$("xtoo+*(oI",FN8-16,1))-99:
IFMP<PTHENM\$="NQ\$&\$5%F\ranker":GOSUB720:CO=0: IFMPやPTHEMMS="NQをあちるみ干粉「:GOSUB720:CO=0: RETURNELSEMP=MPP:GOSUBB40:IFC3=1THEMMS= "すきす!するよや搬ひへ入するさもうるとうれ?":GOSUB720:RETURN ELSEIFFNB<19THENHP=HP+300=9699+(FNB=18): MS=ZS+「並もうるかむしまからかすら「:GOSUB720ELSE370 360 IFHP>MHTHENHP=MH:RETURNELSERETURN 370 IFFNB=24THENC5=1:MS=ZS+"出!さえてあるようない! オポミン場を下で、"。GOSUB720=DETUDNELSETEDD(1)」と

370 1FFNB=241HENC>=1:MS=25+"は1きえなくるうかむ! 30も为地に診*":GOSUB720:RETURNELSEIFRND(1))(EM(Q)/10)DR(Q>18ANDFNB>21)THENMS="すきす!"+ E\$(Q)+"辿び!/き症を鳴ち":GOSUB720:RETURNELSEIF FNB(22THENMS=ES (0)+"並しいカララモスラとあかち"":GO SUB720:DA=2.2^(FNB-17)*16+RND(1)*17:RETU PN

380 IFFNB=22THENMS=ES(Q)+"a!08975":C2=1

SØ: RETURN

THENOR

440 C6=1: IFV=168THENQ=ASC(MID\$("DQS" (1)*3+1,1))-65ELSEO=AD+4:Q=ASC(MID\$("GIK FINABEAABGHLGKLCEMBEEHLPHPQDFMCDM",1+3*(~(OMOD188>28)~(OMOD188>48)~(OMOD188>65) +12+(-(0¥100>20)-(0¥100>40))+RND(1)+3,1)

)-65
450 GOSUB810:VDP(1)=VDP(1)DR1:U=USR1(0):
U=USR7(0):GOSUB860:BA=1:WI=35:WH=154:C1=
B:C2=0:C3=0:C4=0:C4=0:G5=0:GOSUB660:GOSUB700:
GOSUB66:GOSUB800:EH=EH(0):MS=E5*(0)+78-8:
U70.55'":GOSUB720:IFRND(1):,05THENMS="2<U70.55'":GOSUB720:GOTU540
460 WI=248:WH=263:GOSUB650:FORI=0TO6:LOC

ATE26,9+1:PRINTMID\$("たたかう% % とうく % にゆる
"・1*4+1,4):NEXT:FORI=0TO1:M\$="サミトナ&の":GO SUB720:WI=313:WH=0:GOSUB690:I=WH:NEXT:DA

470 IFWH=2THENGOSUB270:GOSUB750:GOSUB750 :PRINTE\$"Y% "E\$"J":GOSUB640:IFCOTHEN500E

PRINTES"Y% "E\$"J":GOSUB640:IFCOTHEN500E LSE460
480 IFWH=3THENMS=Z\$+"U!&z&5&75'":GOSUB72
0:IFRND(1)\(.,\) 7ANDCOTHEN530ELSEMS="7\$\foralling*1\(\) & \(.\) \(

:GOSUB720

:GOSUB720 500 | FDA =8THEN540ELSER=DA:GOSUB820:SOUND 12.20:SOUND6.15:SOUND13.0:FOR1=0TO80:NEX T:SOUND6.25:SOUND13.0:FOR1=0TO4:GOSUB810 :GOSUB800:NEXT:M\$=E\$(0)+"%!"*R\$*"#\$&F72&

:GOSUB800:NEXT:MS=ES(Q)+"あ!"+*RS+"は牙をデアる 取りあり。":GOSUB720:EH=EH-DA:IFEH>07HEN540 510 IFG-197HEN0-20:EH=909つ、MS="プルアナオルジ!性 米可味すり。":GOSUB720:GOSUB800:GOTO540ELSEGOS UB810:MS==6(Q)+"か!*カガリ!":GOSUB720:EEE(Q)):GOSUB820:MS="プン機プ"・RS+"ガ!":R=EG(Q):GO SUB820:MS="プン機プ"・RS+"ガ!":R=CG(Q):GO SUB820:MS="プン機プ"・RS+"ガ!":GOSUB720: :GO=GO+EG(Q):IFGO>25000THENGO=25000 520 EX=EX+EE(Q):EX=EX-(22000-EX)*(EX>220 00):IFEX)=UPTHENMS=75*-"ジ!の本& 上歩を担じ!": GOSUB880:MH=MH+RND(1)+"(MH*X)+RND(1)+"26+4 0:AP=AP+(AP*8)+RND(1)*64+2:AC=AC+(AC*8)+R ND(1)*3+2:LV=LV+1:UP=UP*1.5+9-LV:EY=0 730 GOSUB870:GOSUB810:G=0:C3-0:B-18-0:C9 30 GOSUB730:GOSUB810:C6=0:C3=0:BA=0:VDP (1)=VDP(1)AND254:U=USR7(0):IFQ<20THENGOS
UB860:RETURNELSESOUND7:191:SOUND8:0:SOUN
D9:0:RETURN

540 GOSUB798:DA=0:IFC2=1THENIFRND(1)<.3T HENM%=E&(Q)+"ひ!むwしみずち"":C2=0:GOSUB720:GO TO600ELSEM%=E&(Q)+"ひ!のめ回とうわラララ":GOSUB720 COTOGO

IFRND(1)<.4THENMS=E\$(Q)+"#! = 2284'":G OSUB720:DA=EP(Q)-AC+RND(1)*(EP(Q)\forall):IFD A(1DRRND(1)(.01THENDA=0:M\$="4t'7&tr72&x2z;":GOSUB720:GOTO600ELSE600

25":GUSUB/20:GUTOOUBLSEOU 568 IFOCAMDRND(1)(.4THENMS=E\$(Q)+"0:550 55a*72(5)":GUSUB720:DA=22+Q*6+RND(1)*11:G OTOO00ELSEIFG*4*2ANDRND(1)(.4THENMS=E\$(0) +"0!370*45!35*25955":GUSUB720:GOTO590ELS EIFQ>15ANDRND(1)(.5THENMS=E\$(0)+"0!*08/60 0)55":GUSUB720:DA=(Q-10)*70-RND(1)*99:GO

TOGGE \$ 570 IFEU(Q) = 0THENM\$=E\$(Q) + "U!" + Z\$*" \$\text{\te}\text{\tex 0600

0600 \$1.9 IFRND(1)く、4THENMS="すきす!"+Z\$+"ぬけくをはき助 \$'":GOSUB720:GOTO600ELSEIFEU(Q)く4THENMS= "いかうきてをつきた!"+Z\$+"よが囲え":GOSUB720:DA-2.2 ^(EU(Q)+1) **10FTND(1)**17:GOTO600ELSEIFEU(Q)=5THENMS=Z\$+"はず&よや楽り!へえす&をおろち?":GOSUB7

20:03=1:60T0600

598 IFEU(0)=61HENMS="m#tth&ababe."+ZS+"ar7b
ti":GOSUB720:DA=HP-HP#ZELSEIFC1=2THENMS=
"###!Le&trPr#LombSco"::GOSUB720ELSEMS=ZS+

OSUB720:IFHP</THEN620ELSEGOSUB790
610 IFC1=1THENIFRND(1)<.5THENM\$=Z\$+"0!00
0E\67979":GOSUB720:GOTO540ELSEM\$=Z\$+"0!60
620 HP=0:GOSUB720:GOTO540ELSEM\$=79":GOSUB720:GOTO540ELSEM\$=79":GOSUB720:GOTO540ELSEM\$=79":GOSUB720:GOSUB720:M\$=Z\$+"0!9%&&\$40057979":GOSUB720:GOSUB720:M\$=Z\$+"0!9%&&\$40057979":GOSUB720:GOSUB720:GOSUB720:M\$=Z\$+"0!9%&&\$40057979":GOSUB720:GOS

4FAPDE-4GB-GE-05D04AGG-03G-1":C6-8;C3-8; BA=8:VPD[1]=VDP[1]=VDP[1]AND254:HP=HM:HD=MM:G0-G0¥2:BU=8:GOSU8710:FORI=-1T00:I=PLAY(0) 630 NEXT:GGSU8860:AD=1879:GOSUB700:PUTSP RITE0:(120:87)・5:F:PUTSPRITE1:(120:87)・1 5・F+2:GOSU8640:MS="-1##!"-75*+"・1##%と841*A* びに置えるが考え、*!!BUTSがカンカンなくきかいのある。*!!!!!!!! 80ラン"-75*+"ラ'":GOSU8720:GOSUB730:GOSUB70

0:RETURN90 640 WI=482:WH=284

649 WI=482:WH=284
659 LOCATEVIMDO32:WI¥32:PRINT"A"STRINGS(
WHMOD32-2.132)"@":FORJ=1TOWH¥32-2:LOCATE
WIMDO32:WI¥32+J:PRINT"A"SPC (WHMOD32-2)"A
":NEXT:LOCATEWIMDO32-WI¥32+J:PRINT"E"STR
INGS(WHMOD32-2.133)"@":RETURN
660 WI=34:WH=277:GOSUB658:FORJ=1T04:LOCA
TE6+J,1:PRINTCHRS(ASC(MIDS(ZS,J,1))-1):N
EXT:PRINTES"Y!."USING"LV##";LV:PRINTES"Y
SX#### ####"
LY PRINTES"Y##"USING "HP#### MP#### AP##
"-UP-M9-ADAWHP-DRINTES"Y WX*"USING "#####

PRINTES THE USING HPF#### PF##### #F## #### APC### AC### "HM:MM:AC:PRINTES" Y' #"USING"G OLD##### EXPE##### ";GO;EX:RETURN 680 S=STICK(Ø)DRST[CK(1):C=STRIG(Ø)ORSTR

IG(1):T=(PEEK(-1045)=251)ORSTRIG(3):RETU

RN
698 VPOKE6144+WI+WH*64.144:GOSUB688:IFGT
HENWH=WH+1:RETURNELSEIFTTHENVPDKE6144+WI
+WH*64.32:WH=0:RETURNELSEIFS=10RS=5THENS
-(S=1)-(S=5):IFVPEK(6128-WI+64-WH+46-W3)

32THEN690ELSEFDRJ=0T099:NEXT:VPOKE6144
+WI+WH*64.32:WH=WH+S:GOT0690ELSE690
780 AD=AD+(S=7)-(S=3)+100*((S=1)-(S=5)):
A\$=RIGHT\$("800"+HEX\$(&HD350+AD*5).4):POK
E&H0172-VAL(("&H"+MIDS(A\$,3-2)):POKE&H017
3,VAL("&H"+MID\$(A\$,1,2)):N=ADMOD5+1:U=US
R5(N):V=VPEK(6511):IFSM002=1AND(V=920R(
BU=9ANDV(112)OR(BU=1ANDV)111))THENBU=1-B

BU=@ANDV(112)OR(BU=1ANDV>111))THENBU=1-B

TIO IFBU=0THENVPOKE8197.95:VPOKE8204.17 POKE8205:17:PPOKE8206:225:VPOKE8207:1248
:VPOKE8213:17+222*SN:RETURNELSEVPOKE8197
:85:VPOKE8204:97:VPOKE8205:71:VPOKE8206
:85:VPOKE8204:79:VPOKE8213:71+184*SN:RETU

720 M=-1:FORJ=1TOLEN(M\$):M=M+1:A=ASC(MID \$(M\$.J.1)):IFA=38THENLOCATE2+M.20:PRINT"

\$(Ms.J.1)): IFA=38THENLOCATE2+M.20: PRINT"

**":M=M-1:NEXTELSEIFM<26THENLOCATE3+M.21:
PRINTCR\$(A-1): NEXT: GOSUB750: ME=0: RETURN
ELSEM=-1: J=_1-1: ME=ME+1: GOSUB750: IFME=2TH
ENGOSUB730: ME=0: NEXTELSENEXT
730 FORK=0T01: A=A+1: A=A+-(A<12): IFA=0THE
NVPOKE6831.160+(VPEEK(6831)=160)*128: K=0
:NEXTELSEGOSUB680: K=-G-T: NEXT: VPOKE6831,
32:FORK=-1T00: GOSUB680: K=-G+T: NEXT: IFMETH
ENRETURNELSEGOSUB750: GOSUB750: RETURN

@ WI=289:WH=198:GDSUB650:PRINTES"Y+## U"E\$"Y-#UUX":WI=354:WH=8:GOSUB698:WH=-(W H=1):RETURN

FORK=0T01:FORL=0TOWA+60:NEXT:U=USR(8

):NEXT:RETURN
760 U=USR7(0):PLAY*V1506L8EC05AF06D05BGD 700 U=USR/(0):PLAY-V1506L8ECU5AFU0DU58EU AFA06GA4":NP=MH:MP=MM:FORJ=0107:U=USR4(V AL("&H"+MID\$("71514111114151F1",J*2+1.2))):FORK=010800:NEXT:IFJ=3THENGOSU8670:NE XTELSENEXT:MU=0:GOSU8660:RETURN 770 M=-1:FORJ=1TOLEN(M\$):M=M+1:A=ASC(MID

778 M=-1:FORJ=TTOLEN(M\$):M=M*1:A=ASC(MID \$(M\$,J,1)):IFA=38THENLOCATE2*M*.611*2:PRI NT1"%":M*m+1:NEXT:RETURNELSELOCATE3*M*.7*I *2:PRINTCHR\$(A-1):NEXT:RETURN T8B WI=161:WH=587:GOSUB659:FORI=8TO7:CO=11:M*s=18:(FNB):GOSUB77:NEXT:LOCATE1.5+£*2:PRINTCHR\$(128+89*(E>0)):WH=0:FORI=0TO1:WI=226:GOSUB690:IFWH=0THENI=1:NEXT:CO=0:RETURNELSEI=(MID\$(I\$,WH-1)<)"A"):WH=W-1:NEXT:CO=WH+1:GOSUB640:RETURN T90 PRINTESY*48"USING"LV## HP*#** ":LV;HP:MP::PRINTMID\$("GOOD!SLEEP",C1*5+15):RETURN

800 FORJ=0TO3-(0=20):PUTSPRITEJ,(96+(0=2 0)*16+(J*2)*32,47+(JMOD2)*32),EL(0),4+(0 *4)*4+J:NEXT:RETURN 810 FORJ=#104-PHTSP FORJ=8TO4:PUTSPRITEJ, (8.289):NEXT:RE

THEN RS="":FORJ=TTOLEN(STRS(R)):RS=RS+CHR

820 RS="":FORJ=TIDLEN(STR\$(R)):RS=RS+CMR %(ASC(MID\$(STR\$(R),J,1))+1):NEXT:RETURN 830 MID\$(I\$,CO.1)="A":RETURN 848 SOUND7:184:FORJ=ITO8:U=USR4(255):SOU ND5.0:SOUND4:ASC(MID\$("L&F"E")="J")-1))+1 :SOUND10:15:FORK=0TO18:NEXT:U=USR4(241):

FORK = 0TO26: NEXTK, J: SOUND7, 156: SOUND10, 17 850 FORJ=0TO22:IFF(J)=0THENNEXT:RETURNEL SSW PUNJ=01/22:1FF1J]=01HENNEX1:REIURNEL SEPOKEVAL("&HD"+#IDS("4ED76055A4F73D25F1 793A0067472B5C43E76067A67B4E546C5BA4BB7 DE77B580594",J#3+1,3))+121.ASC(MIDS("7F4 47777777V7777777777777).HEXT:RETUR

860 SOUND7,156:FORI=0T03:SOUNDI,0:NEXT:S OUND8,15:SOUND9,15:SOUND10,17:MU=2-MU:PO KE&HD95B,176:POKE&HD95C,219-MU:POKE&HD95 D,11+MU*2:POKE&HD996,221-MU:POKE&HD990,2

19-MU: POKE&HD98C . 11+MU#2: U=USR6(8): RETUR F7 SOUND12,80:SOUND6,20:SOUND13,0:RETUR

880 U=USR7(0):PLAY"V1504L16CEGCEGD-FA-D-880 U=USR7(0):PLAT*V15U4L16CE6GEGD=FA-D=FA-G4":FORI=-1700:I=PLAY(0):NEXT:MM=MM+RND(1)*(10)*(MM¥8)+RND(1)*(10*25+LV:GOTO728898 R=UP-EX:GOSUB820:MS="マルガ!"+Z5*"3'*5寸回込ヤ28回5"回に50!0位!"+RS+"はこつ三級と8:7(8位日本8と均在986":GOSUB720:GOSUB730:M3*"マンタみをとはまたが定数まぐりせせてヤるまの":GOSUB720:GOSUB740:IFWH=0TH

U=USR7(@): OPEN"L3 + DDA" FOROUTPUTAS#1: # U=USR((8):IPEN Usymba FORUIFPUIAS#1: PRINT#1.WH.MM.;AF.AC;GO;EX;LV:UP:E:WP:WA: FORI=8T022:PRINT#1.F(I)::NEXT:FORI=1T08: PRINT#1,0(I)::NEXT:CLOSE#1:0PEN"L3*b11"F DROUTPUTAS#1:PRINT#1.IS:ZS:CLOSE#1:U=USR 6(8):MS="~」とおけず5回&「":GOSUB720 910 MS="~」とおけな。"+ZS+"ら'":GOSUB720:GOT02

20 IFQ(8)=00RINSTR(IS,"N")=0THENM\$="<1 う' かもお! キ&ツイきかくち探ち忘れ'いはすわは!!!回び&始!きん四ち始終する ※き&いね回えに探ち&き&!!!!!如回とくとけろら' ":0(8)=1:GDSU B720:GOT0230

978 IFQ(7)THENM\$="イ」いにち! かきいし返去&! 5つは終う *オル グラブル!!! 物型: *リ回型いこなと'": GOSUB720: GOTO230EL S EMS="イュス予級大学第! 時本すう々「": GOSUB720: IFINSTR! I\$・"」") = 8THEN230

980 MS=2"<+3ララリのらはに回ちたい。 30 MS=2"<+3ララリのらはに回ちたい。 おかりに回といこをみずっえララララいい回、":GOSUB720:Q(7)=1: GOSU8730:GOTO970



「FQ (7)=2THENMS="ィ」とい!うくにしう「んちすりうでかとる。 ザ!いだちゅ!!はお#20とうぬせ「":GOSUB72の:GOTO23のELSE 1FQ (7)=0THENMS="ィ」いい!人ちすは"+Z5+"「!られへるすると を表記と!!!!くちの「い!できみっつゆさとうにしうララララ":GOSUB

SUB730:MID\$(I\$,INSTR(I\$,"J"),1)="Q":GOTO

1020 IFINSTR(IS,"M")>00RINSTR(IS,"B")>01 ":GOSUB720:GOTO23BELSEMID\$(I\$:INSTR(I\$;

Q"),1}="M" 1030 MS="ロウイ』い回!回はや樂すっえび!いいラララま縦なえ!!!ぬかえ す&し本にはとるせの。回えち&!てくはまごりゃ!!!や回こう個とすちなしう。
※はてれく&はいるきゃ!!!!するセキワ&りすうはと&せ「*:GOSUB728:GOSUB730:GOTO1020

1046 GOSUB708:0=5+(AD>1439)+(AD>2324)+(A D>2354)+(AD>4624)+(AD>4654):GOSUB660:MS= ZS+**が1し今5&素站在表回5f**:GOSUB720:IFQ(D)=1THE NMS=**享き1:4次比例いるみ7架f**:GOSUB720:GOTD236EL

あしま聞きうきなが何とい何としつきてをまたうし。:GDSUB720:GDTD23

1860 GDSUB870:MS="<8xxはておく&と&! 2回きう=くるしく!ケ

1018 174(8) 144(1) 144(2) 144(3) 144(5) 144(5) 164(6) 164(

とうなどは00℃な!: の!: 20 い間をおせるともは!! まが聞き!させききうほ! とこ (1) うちきうとを!! いちかなさちさきう! へきと (1) まが聞き!させききうほと (2) まなまた。 (2) まなまた。 (3) まなまた。 (3) まなまた。 (4) まなまた。 (5) まなまた。 (5) まなまた。 (5) まなまた。 (6) まなまた。 (7) まなまた。 (7

1110 MS="イ」ち&き&ゆてりひ!みち&いきさ&ち&団ちかえす&ぉ!うせ&

PUTSPRITER, (120.87), 5.0: PUTSPRITE1. (120+87)・15・2:MS="チ&アクオレ」がなびいア回 さララさせこスき &!さ終に!!!!キ&クねラヲ"ロ!ヘヲラヘきはヲヲヲヲゖ&へ回"":GOSU B720:PRINTES"Y)/ィッ"ES"Y+/ェ+":GOSUB730:F(

0'#8#87!!7777":GOSUB720:GOSUB730:MS=7\$+

TION, THE PRINCE OF THE PRINCE DEFDEFDEFEGADEFDEFDEFDEFDEFDEFG":FLAYPV15"
"SIM3000", "V13":PLAYPS.PS.03:FORI=-1T00
1160 I=PLAY(0):NEXT:GOSUB860:U=USR210):FORI=6T053:U=USR310):READDS:LOCATE23.23:P RINTD\$::FORJ=0T0573:NEXTJ,I:U=USR7(0):SO UN07,184:PLAYP\$,P\$,Q\$:PLAY*D203D202D1*,* 0807,104:FLAFFS,FS143:FLAT D203020201 , A2G-203G-1","03A2G-202G-1" 1170 G0T0117D 1180 DATA974,を広む曲い物になぶあり出かり出立名はしうち名談は

ゆみかけぬ!おふるみれ回とうえ!症器にふなき&!!世際と&うれ窓ち&「・530 1210 DATAスレた&アセノアレはかえす&び!回ばいきすと&いれ!!!!く& ※はや解すっえまや回と有郷ちを回と*・830・ロウイ心脈をりくうち郷ちをこなを見なしたるアセノアレび!! チ&アケオレぬら回と! まわまをしろち願ちを手&*・436 , スレヒ&アセノアレはかえび!スレヒ&アセノアレぬ!!!!てちんれるこ終!く& まてれく&ぁ!うせ&さきぬ!!!!! きけすち回えす&ゅ「,4503,てくき&へ ちちふ&むつわなく!かからに行つきりひ!!!!らむき&まれ「,4505

1220 DATAオルケシアは「な名質に入えっさくとれやりにかせ回えたれて。ムフ !!うちやはち&「するさ&けとるさえきうすに 物なけ!もせ各りすうゆてや!!

1240 DATA4934, チ&アケオレしみさ回き&!さはらはせほ&と*!!!! 1266 DATA4934・F&P7カレルを回答を1さから世程をと*!!!!

1 機能に設定され、「おってかせくをした、、2884・4174・724・79・984・2874・4164・634・4499・5319・1584・426

9・234・4889・979・5264・4669・504・4589・1374・5

24・!・8・《記録して作だを・8・かず記録がは・4888・1/97=777・588・1871・277・788・1871・788・1871・788・1871・788・1871・788・1871・788・1871・788・1871・788・1871・788・1871・788・1871・788・1871・788・1871・ ・7・アナラのBD・548・キをレアチを比てびをしょう4・《名楽は竹塚すった。 の・ヘリウレはすっ・120・ミヘリエレはすり・3980・トをつせばすっ・120・トをつせばすっ・120・トをつせばすっ・4800・ルメノレはすっ・5

1300 U=USR7(0):BEEP:END

変数の意味

OUストA

点……マシン語書きこみ時のア

ドレス指定用 人生……スプライトバターン定

□\$……データ読みこみ用

M --- ク設定用

M1 ······マップの構成要素設定

用(1つのマップ要素で4キャ ラクタ分)

「、……スティック入力用

●リストB

▲□……勇者の現在地(X庫 標十Y座標×100)

M(n)……人のマップ上の位置

(X座標+Y座標×100)

M\$(n)……聞ける情報

→ ……話す相手の話号

YA·····話しかけた方向(X座 標十Y座標×100)

MU······BGMの種類(フィー

ルド=2、戦闘=0)

しし……どの道具を使うか

「1日……使用した道具の種類

を計算するユーザー定義関数

| (*)・・・・・・・道具の値段

| \$ ……持っている道具

1 \$(n)……道具の名前

W·······拾った道具

P ······消費魔力

「「……出現した歌

WA······メッセージスクロール

の待ち時間

WH、W I ·····・ウィンドウの座 標、大きさ(縦×32+横)/カー

ソルの虚標

【勇者のパラメータ】

. 7 号, … . 名前

ちゅばちゅば歩けます



ISILVER SNAI = Ellesti FF.3, 4 174 F. 1 SNAILICTO

でたくBGMもついて、草 原をちゅばちゅば歩けます。 今まで作ったもののうち、

いかがでしょうか。ぜひ打 1911 THE CHA

AF……攻"的

AC·····守備力

HP······体力

MH······最大体力

MP······魔力

1.11.1……最大赋力

E/······ 經驗值

JP……次レベルまでの経験値

1 V.....

GC……所持金

E……装備している武器

◇P······装備した武器の攻撃力

コ : ……受けたダメージ

【敵Dのパラメータ】

F. F. (口) ······名前

EC(n) ······守備力

EE(D)·····・手に入る経験値

EG(n)····・・手に入る金額

EHIN ……体力

F 1/1 n ……呪文の効きやすさ

Е∟ Γ ……表示色

E リ 「 ,……使う呪文

FF' n.....攻擊力

ヒー……戦闘時の敵の体力

【フラグ系】1のとき成立

・・・・・・・戦闘状態か

三し……建物の外か

[]……勇者が寝ているか

こと……敵が寝ているか

` ;……勇者が呪文を封じられ

ているか

こ-1……敵が呪文を封じられて いるか

□5……勇者の攻撃力が2倍か

つ こ … 敵はザコか

F(□)·····マップ更新フラグ⇒

nはイベントの種類

こい……シルバースネールが出

現したか

定用フラグドDはシナリオ番号

●リストA

10 初期設定

20 オープニングメッセージを 表示

30 マシン語書きこみ

40~50 マップ要素、マップ設

定/太文字処理

キャラクタパターン定義

スプライトパターン定義

70~80 BGM用マシン語、B

GMデータ設定

●リストA

490 >CcU0

530>4570

610>0×W0 650>e7Y0

698>SPV2

/@>cCX

90 コンティニュー・スタート 選択/リストB実行

100~140 マシン語データ(行

30で読みこみ)

150~240 マップデータ(行50 で読みこみ)

「 ~!! キャラクタデータ (行50で読みこみ)

340~660 スプライトパターン データ(行60で読みこみ)

72 BGM演奏マシン語、 BGMデータ(行70で読みこみ)

●リストB

10 初期設定

変数データ読みこみ リス トAでコンティニュー選択(V RAMを調べる)⇒行70へ飛ぶ

30 勇者の名前を決める

11-5 オープニング

㎡ 変数初期設定 行80へ飛ぶ

70 データロード

変数初期化

90~110 歩く処理/勇者表示

120~130 人と話す処理

140~160 宿屋の処理

170~230 道具屋、呪文屋の処

240 ザコ敵出現判定⇒出現し たら行440へ飛ぶ

単なる移動

移動時コマンド処理サブ

270 武器装備処理サブ

280~390 道具、呪文使用処理 サブ

400~420 「しらべる」コマンド 処理サブ

430 表示速度変更処理サブ

440~630 戦闘処理サブ

640~650 メッセージウィンド ウの表示サブ

ステータス表示サブ

680 スティックやトリガーな どの入力サブ

690 カーソル移動、選択サブ

700~710 マップ表示、色切り かえサブ

720 メッセージ表示サブ

トリガー入力待ちサブ

はい・いいえ選択サブ 7.40

ウェイト、スクロール処理 サブ

760 寝るデモ(文字暗転/体力、 魔力回復)サブ

770~780 道具選択サブ

戦闘時ステータス表示サ

800 敵のスプライト表示サブ

スプライトを消すサブ

数から文字への変換サブ

道具消去サブ

呪文使用デモのサブ BAN

マップ更新サブ

BGMスタートサブ

870~880 効果音のサブ

890~910 ガイアの王様に話す

処理/データセーブ処理

920~1030 人に話す処理群

1040~1060 祭壇での処理

1070~1080 シルバースネール の出現処理

1090~1110 大ボスに話す処理

1:2~1/0 エンディング処理 1180~1230 人々の座標、情報

1240 店の人々、ボスの座標

1250 道具のデータ

1260~1280 敵のデータ

1290 エンディングメッセージ

こい / 言五倍記言論

ZHDOCC~&HDO47 メッセージスクロール処理(U

SRO)

SHD047 -2HD390 敵出現のときの画面切りかえ

(USR1)

8HDØ91~8HDØF7

エンディングのとき画面を左に よせる(USR2)

エンディングメッセージスクロ ール(USR3)

RHD139~&HD16E

文字色を変更処理(USR4)

マップ表示(USR5)

タイマー割りこみスタート(U

9HD9.18~8HD35,1

タイマー割りこみストップ(U SR7)

&HD95E~&HD9AD RGM演奏プログラム

データの一時保存エリア

マップの要素データ

RHDSBO-1-D925 マップデータ

&HD956~&HD95D

フック内容 演奏中BGMデー 夕番地/音の長さのタイマー RHD980-EHDDAF

BGMデータ



31293 人権(製田デー

0 >d XXD

568>tvu0

648 > ab Y 8

680 > VB82

728>AHE3

40)99YF 10 >MQK0 1325N4 T2>50u4 SZ >Lkx6 120>BJL6 98>dHd2 100>xhnó 138>Dqx6 178>Tfu9 148>Swx6 150>BMR9 168>SLR9 200>5G6A 90>mv5/ 30>o1t9 10>FSV9 28>9bt9 0>rk09 0>8QC3 250>8f63 90>Pil3 300>RZD3 8>gSo2 a>M7W8 482)afX0 374 >0EWØ SYCLVE 2)aaWØ 448 >d x W 8 30>n1W0 450>hkW0 M>nLZØ Ø>dSUØ

0>SbY0

00>SrT0

716>Mp83

R)caZØ

20)PpV8

788>aXp2

●リストB 10>Rh33 E>sFhE

450>4506

490>F3K3

530 > bKE

M)aCmB

Ø>hgm1

(1)Afc0 90>AuD3 88>JJ48 40>2EG7 130>4461 180>e6n9 220>In79 78>t Z07 Ø>nGU1 0>V108 60 >R 174 DO YM1 300>aQQ0 32>fSv6 /2>mPs8 B>Bvj3

8>wnV1 420) CRTS 430>CUD4 D)oML3 500>U×84 540>TIN2 0)SrU8 580>fHh7 90>a7X4

670>mE02

6682WKD1

20 NRWS

30)00b6 40>BYQ5 10)51120 28>aPN6 0>Kar 0 9g>mOs@ 200>6He6 0>9bE0 0>vQ30 280>cXb4 20>8Ls

· V 2 > ARØ7 448>B5m6 480>cWF6 520>ft08 560>YNx9

680>VHf0

698>7vT6 700>Dtf8 740>g811 788>CME6 778>KhH2 B>RDN6

1090>55L5

1170>JA80

1258>2nSE

A VALLEY W - T

798>t Hn 0 0>rc30 Ø>g5X3 980>XWd5 940>fk65 QRADYRV3 >M301 90>DeB8

MXIXCOS

>UBE@ 00) Dr U9 40>ph55 80)svb

1000>Ehv5 040)m109 28>gRK4 60>Kbl2 0 >pQFC 0>phF8

800>1101

Ø>Z702

0>nNg3

64



GREY COLLEAGUE

MSX 2/2+RAM32K BY TPM.CO SOFT WORKS ▶遊び方は40ページ

「打ちこむ方へ」この作品はプログラムリストが2本にわかれているので注意してください。また、この作品ではマシン語を使用しています。打ちこんだらRUNするまえに必ず保存してください。テープの場合、リスト1の行830末尾の「PUNー」を「CLOAD」に変更し、リスト1、レスト2を続けてセーブします。「MAIN LOADING」のメッセージのあと「OK」がでたら、RUNしてください。

回リスト

100 'G21917A531F16D4A501461F78578AD6E8E3 9D2A26791B5JEBC5E3FBD4DB29XC590EC8358F4F 9D2A26791B5JEBC5E3FBDADB29XC590EC835874F
8KFB14BAZC46BFFFFFFZC46FFB14C3F4FA12EC
110 '8369ECC5A5D4bB42C5E417B5K0BAZC3F84BE
39F778A09661F7AE4A583F31F1991917D1VXABVA
FAB0ED8VC5ABV44ABEHVC5ABV44ABULB7C50FF
128 '02110B9HEB02YD5C5V5980C1XD11BV5C00L
20C5LFF800FDC10F7C10DB00VAFAB0P1B110B9L1
7C5HP00C5YD5V3DB4D1XC1VD7AFC5ED42EBV40
120 '84C1D1XNC10E20E01AAFHP08V5600080H11
0B9H80HV5900YABUL00B11100BL2CC5AFHM0V56
0019C10F4U802AF8F746FSER560E81AC51AD630
140 '87C66881V4D00R13C10FBUQ80H11D89H88H
V59800B911MIL30C5D5YHM06C5V49B4C1XD1NEB
NNEBC10EBUAFV96083C3C5FSJV9380SHV96805F
150 'SKV9380S0A1E0DV9380S8T1Z38V9380U643
A63F6Z1Z887Z2AF8F7Z2A0BBUZAA0BBEBZAF8F86 A63F6Z128072AF8F72ZAØBBUZAAØBBEB2AF8F746 RD55ER56EBD1TD630Z0A3802D607878787874F 160 'RTRD63020A3802D607811213KY2AA0BBR22 A0BBXQD8S023263F62AA0BB22F8F7ULHC5LFF000 70010F7C3TAEB71108B9P921313D5Y0VA91600 178 '5F1978E63F87875F195ER56X19C1Y8A5F10 A57AFED52CB7CD1C8D5EBQG1AFED52D1UUF9BA34 TZJB8AF77F3C312AD67324B818728LQG1224981 188 'UV8D84F3SC3329FFDQ25AE22A0FDFBUVEØA FF3028AE119FFDHK00EDB0FBUG22AF4B211FCFF1 91108NVP00D8LJV4A00F5EBV4A00EBV4D00F1EB 190 'V4D00EBR13DEAD511EBFF19D11BDCYWXTZK P0DWTLZHPLY030B035XC36AB0VD3AD030B0TZJD0 P@DMTLZHPLY0308035XC30AB0V03AD030808TZJD8
3434C3B8ADD5YCS078BA11M80LLTZICZA8B219
200 '0F7C1X01UZKC0VWXWTLZHSKC0F1C3DC0883
33X110AB0197CB7P0F7DZ3B300A3B383B3B3B9D91D
5C38C86XXUG12EBBVB7ADZEFF26802ZA1B806D
210 '80Z2A3B80A8BBH00K11HHC39ZB20EZAD181
ECCADLKTR5ERV93000F7UMOG1L1F0C1E0000MG61
H000C100080B0380E76ZIL02SMP02S0038H3CC3
220 '56643AF8B8AZFZ3B0ZXV1182F9V31AE11C2F
03AZ4AEV43AEUHVCAACUUUUUG3A4EB1T87878747
2BT1F1F1F1E69FC615904FF51007A00C5261268
230 'V5600C1NC1S1C90C84FL80147AV5608U96E
63FCB3FCB3FC83F77HF6FFV72AE0EFEZ2B562B5ER
EBNEB7ZB73UV8EFTVHADJ38B8V7AB5VFDACQ0 63FC63FC63FC83F77HF6FFV72AE8FF22B562B5ER EBNEB722B73UN8EB7VHADV38B8V7AB5VEDACQ0 240 *B911M8BL3DTYD5C5SRHBØAEC53DCAE9B5D68 2CAE8AE3DCAE8AE3DCA24B3C1C1D1X190DFVZACV 32B8V99B1V98B8U49B7T3C2823BHAF77V8BAE3A 250 *2F88Z1D8VF8ACC387ACV4A80Z16C6Z19C8C 338B8Q2BTXFF5YWX5FZUS67Z8IVTL3207S37BZUH4 6L2BIW46J5ER56ZBEBC5D5SDVD2B3X73R7ZR5E 240 *19E4C1ER4ER5VDR3X73C73T873P2T17398FZ5E 0260 'R56C1EBAFD5VD2B3X2B73R72R713I288E35 3535R34TZ18XD8AF2B77UR34TZ142BT32A2BBX38 MAF2B77G3U22A8BS5ER56RD5WX5ER56D5FDXQ 278 '8911M80L3DT20238J190F8UYD5C5L02R5ER 56RY78Z02PJWY1802FDYXAFED52110A00197CB7P 467DZ143041X0DCC1D1X3AA2BBC61832A2BBTZ 286 'KP@AYWXW35@7P01813Z@2P843AA2884FYQF 8BA35XV6CB@18IV4@ADYAF2AA@BB2B77G3X1894X 286 'KPMATWANSSP/PDIBISZ02PB45AA28B4FYQE BA35XV6CBB181Y40B0YAF2AA0BB25B77G3X1894X C1D1X188E3A49B1B7C8L08B895ER56RD55ER560 298 'A1BB73R72RD173R72Q2BB8TCB7F2802ED44 47RRTCB7F2802ED44B85F36H58H00IQA0BB16003 AF8B287D6B832A5B851835FV67ADG2UG1Q6F19 309 'G3DCAE6F26002929299E09BMV4A008B14FRO F879B7C8002A0DB922A1BB2A0BB922A3B8QA0BBS 132A6BBV6AB0Q2FB835UAF777WWC5D5TH0C1ZK 310 '16040F1LH00C5D5Y3AA2B808A0885FLJV92B 2XD1C1DECD1C1VCEADU1B1FGNQ4DB1T3C77240D8 AF77RTB7280235C0V58AD00QD8911M00L3DTZK 326 '30JJ9DF8U80V7FADV95C5LH0E0YWX207P1 W4E07ZKPLWTX32F3B216HV92B2C1D1XC21B00SHV D500F5AFVD500C1B03248B1SHVD800F5AFVD800 330 'C1B0324AB1C1A0C3E0ACUG3FF3B00798728NS JCB2CCBID3DFF9197CB7UAA3BB7778B7878787 340 '47CB39B728JS0C9191813DE60F808772B7 72B722B732AF4E27DZ78D0YRRR22F4B2QA0BBD1 HJ00C349B4Q00N22F4B23A4AB132F6825F87LL

12802LJ0E02V4780D5QA3B8S0B777BB7S31F 350 '2682LJBE0ZV4780D50A3BRS0BT777BB7551P
M3AF8B23CE66FC6P115373V78B1C100B9L3DC5Y4
678ZIDA7FB2R5ER56RY2A8DB9AFED52YWXX5ER
360 '56RY2A8B898TED52Y78ZJ383811M00197CE
7P2267D2036RWXX197C6F71B7D203016XXXYV6C6B9
3A2FB83D18IXXU322FB8C380B2X115300V4FB12
370 'P127D2C830D7WYX117300V4FB12BJXX183
55X5DX78Z07PNRS3AF3B2864F18NZKYJT3ZF3B2
4EKKX3AF6B2B7280BL10EZ8S0FV5CB418L78Z02
4EKA3AF6B2B7280BL10EZ8S0FV5CB418L78Z02 4EKKK3AF6B2B728BBLIBE2BSGFV5CB418L78292
380 VF6ADX11M8019C1KC2D3B12AF4B2D0634D
80D5YC5QPB911M80L2CTB72807190F9C1XD1UC1D
11AF57813RLJ1A77R13DFAF120F2BTEBPJ3AF3
390 'B22177G3RD17ZR7311F9FF1973DC0RRLB2C
5LICBSZBC81ER0F8RRC1DF82B3JV60AEG1UG82AA
8BB3AA4BB47AFC5V95ACW7389W7ZHC1C5Y2AA2
400 'BBS92V95ACW7382W721D119C1W78JUSL32D
7B3Y11A08BBK08ED8DE2B34W0ACBBVFA62YW0A6
BB0A4BB5535VFAB2D1T95V61B4D1XC65597XLK
410 '1A77R13OFA0011FAFF1932BFBBG3TB7C8F5
ERS6RD5FDX5FR56RGFD5WX46RGCST7AF73CY11K0A 183802061861Y6F260829279292948L00NH0018 NV4A002007003AFF8AB7S162802S19V4000XFC1 488 '0BFUA97F74-F74-F74-F74M970AMBRNN070C 82JM0CK0D870EK128A0C0CM12020K1118800014H 16N0FMML1EQ0889TE607ED444FB7L002802LF 498 'CSRRTE68747868868386819C83868196869 29NH008ANC1N11808BHC080V3DB4Q00BB11M00HC 808V49B4U5ER56RY000A88670A086FSICB3CCB 500 103DB7PF684FED52EBXUUTAB7C97B217D078 87C07921EU043B7YH0EB9VBBB5D5VBBB5C1C5D5T R460EF6687878716005F1909XC1YC52929292 517 '29NH0018N09YRRF5ER56F4ER463A49B72HP L11G1H680L0039F9WXGF8FF39F9W6602W661B719 00W7502W74IW6E00W66HB7N00W7500W74H3A49 520 'B7ZHG1WTK28H3CW77KLMB83816Z18381347 520 'B7ZHG1WTK28H3CW77KLM883816Z18381347 SP98B796BWZBAFW7760D101010147C391AD1A87 87YU2F8716005F19E8XD978XR5ER5GRD5WXC1D1 '37 'F5WYV08B530IAF1802SHF5D9F1B7P15D5YL IV4A002C39J1AV4D0013R0F1XD1C1C5ND9YC54ER 46REBNEBC1D55ER56606919444DD1XWXF13DB89 540 'XU02E9FFFFFF6C1XYFFFFFFH611HC2H52C00 H00HG102P00HG3H1F00H00FFFF00JFFFFG1FFFF H00MG102P00HG3H1F00H00FFFF00JFFFG01FFFG 1DFFFFFFFFFFFF002JL00MMAGC000E0G112G412 550 '00K00L0018B00V05BCV47BAD52BC11000AH 00LV5C00025BC5ER56R4ER46R7BB72807EB71R70 EB18EDV47BAV009HEEHQ0FE911DB9ED00G9UV0C 500 'B13A46B1634F2AF8B2B728J87E60F67007C 95281530MED4447M83L18L2M38822D2D2C7DE60F6 F22F8B279B72A2D08CD5B2B82843202350CZK 770 '33M7DC61293340207071' 20027W347D06472 578 '38M7DC6JZ8838H2B79ZL38BCZN38M7DC6KZ 8A38HR79ZJ388CZ8738M7BC6JZ8838H1B79ZI38J ZMPM7BC6KZ8A38H13222DB8ED532BB8Y2A8BB9 ZMRH/BLOKZ#A38H13ZZZWBBED53ZBBBYZAWBBY 588 1961220BB92ABD89D11961220B99UG5VAEB 811P283A0F89B7PK119003C3CSD320FB9D5Q0EB9 TD680282823032CB1FTCB1FCB3FCB3F2BZ3830 590 '244FTD688B7P1D2BTZF033017E6F86F26005 984X01F1HO00NEB0EMNEB3DPE8U7C8009800000 1BH001CAFV560015F597160P0E5SV2D89015F89 620 '11F0260E46YD5L90015F89T8728028177RC5 0F1D1XLLC5YD5H1800V5C0001XH1800NEB0E3BNE 8C1DE9UG3NR02G82A28H002A28H62NL07H5D25 630 '19100N1200420D130E140D130E1460420D1 56F16016411711K2C2D2E0A2653F00180C18273F \$400C180C18273F1AJ45G22F30313132331D1E

'1FP2429221E43Q28441B1CG934353535363 046 1FP24474271E43042841B1CG9343535353563 73835363973A31383C0005ABC1100BC1A7FFC8878 7874FL00131A13D5YQC0BBNEB8787874FL00QQ0 650 1BBN444DXYSMF5BA778AC5F5HC000N1A4FF1 L07CB39CB1F77C5HC000NC1DF3CF1XRY13I3DPD AXD1HM00N18AEVEFB9Q52BCH4ABCCSWXLM1119 660 'BCC5L0CC51A13YWY6F260029292929291N44 4DXSMF50A77IRF13DPF7HM00NC1ODCHC000WNC1O CEU0C00N8007000700J0002HHHHH000200I0AI 670 'LIKJKJKJKJKJBZKJKJKJKJKJKILOAG70A07 0A0707G1MMMMMMMMMAM0ZMMNHOAIGALOAMOANOA 8080/80761MMMMMMMMM0AM02NMNH0A10AL0AM0AN0A 80808080GQHH0A0A0A0A0AULUJKMN0A0AA61FF2C 6080 '2C2C0D2C2CNR2C1313142C2BL0712C2ANN0 7190D2C1319J0C182751886C2C52C0D1327402C2C N12000A2C58B1811D1E242922Q2819102130D0 690 '252C0CSKG7D53F62W22SDFF37FFFF77002 E2ALWW20FF757F5757FEAEF745BA35D27DF8D8T M636C8E2AAAD5EEBBZD8000FBEDABEDABE0F00 76% 'EA8EP8AG31FBC50EEEEC83CDFFAAEAA00D7 54G21B372C1F7D5BDB006CDE5EEC72BEB7G73830 3462163721167120601678600165EEC728EB7673830 62086641207106016158602639383181818 718 'MO1818188FF765896711JJG182024HG1KK8 6LLG287G1FF8219A0AJK87M0A0A0ANF689C8BBF3 89888AKBA58BB0BA58BBPBA5012FBA50JABBAC0 728 '884EBA888B56BA138B59BA1458BBA50J89Y Z80160038I14ED44D532D7B37987C54778800G1V D2B3C108784TD1AAR56R5EB728N7AEEFF5778EF 738 'FF5F13XU05D8DYWX110938D5F5XLTC50EBP C5L22C52600Y2E00Y78ZHSF8P02S00856F1EO7CD C5L02CS2600Y2E00Y782HSF8P02S008556F1E07CD
6M677DV52BCD51E007CV52BCE53AFED527D28038
748 'H247C66M325C8DX1ED7CV52BCD51E007DV5
2BCX197D28038H243A5C8D6F7CC6M67G27D20304
17C2038J160018387D2M1E0038K1E0D6M6FY16
750 '006C2600019WYD1197X55140715PFC160030
15XY002CSH0F2DFFC57FDYXV4A00B2V4D00X2C7D
ZMC29FBCFDRX247C2DC29CBCC1KC299BCC10DC0
760 '79CA96BCC111P00W19KC293BCUG7F7FBG=D
FEFG9HKG=C0E0703838G7H0001002383807373B3 FEFG9HHG=C8EB783838G7H00L0002383B07873B3
802B8L00H380C0EC7079B08E666E8CB07878CECC0
770 '88EBV4A00EEV4D002E1B0F4UHFC00838H000
7V5600SH027SV4D000HHL3DRRRRS45D1BC5D5LJV
BDBDAF4V000X545D1BLIVBDBD11M0019C10DEC
780 '3FBE11C807H000V5C0001FBE118807H000V
5C00000H001AFV560004FBE11F8HH000V5C00F3
Q9FFD1128AEHK000538ABEU00ZTZZZZZ0MAAAAA
790 'AAAAAAAAG1888870PFG2183C1818612AF8F
74ER5ER560001AD696526602929292929131A13
D5D0P5F1600191180019D1EBL00V5C00UED0F8F8
800 'QVA9L00AFVA2BESUVA2BEJ78Z4038F1UC5Y
Q61V0488X73872FC1U*
810 CLEAR99.8H09C0:A\$="2A76F66107000911C
DAA7E23FE2AC8B720060107000091F2D053FF113
802D607FE1828Z7301587878787474707E23D630F DAA7E23FE2AC8B720060107000018F2D639FE113
802D607FE10282730158F87878787979F223D639F
E113802D60780121318CFD611E5212CDE4F06000
97EE1121318B7E23D62F47AF121310FC18B3010
304055060800182021233E7EC9CDDDE1E5FE7
820 A=8HDDD5:FOR I=0 TO 105:POKE I+A,VAL
("&H"+HDD5(AS,T,2+1-2)).INEXT:DEFUSR=A
830 U=USR(0):PRINT"MAIN LOADING":RUN"GRE GREY COLLEAGUE TPM.CO SOFT WORKS 1991 MUスト2 ファイル名: GREY2. FDG CLEAR200, &HA9C0: DEFINTA-Z: KEYOFF: POKE 28 CLEAR288 & SHAPC8:DEFINTA-Z:KEYDFF:POKE & HF3C8.9:POKE & HF3C8.9:SCREEN1.2.8:WIDT H32:DIM N\$(7),U(23):GOSUB 510
30 DEFUSR=&HBDCA:U=USR(0):DEFUSR=&HBESF:FOR I=0703:READ AS:U\$=USR(A\$):NEXT:PRINT "WAIT FOR A MINUTE 3":E\$=CHR\$(27)+"Y" 40 DEFUSR=&HBFAA:U=USR(0)
50 RESTORE 550:FOR I=0 TO 7:READ N\$(I):N EXT:GOSUB 510:VPOKE405:90:VPOKE467,32
AS ENDT=STO73-SPED II:UI(T):UIM8:NEXT

D=21;E=0:GOSUB 520
90 FOR I=0T0160:GOSUB 120:FORT=0T02:PRIN
TES**6**':MIDS("***PUSH START*****SPACES(14)
,1-(I MOD 8>3)*14.14):IF STRIG(0)*STRIG(
1) THEN T=5:NEXT:I=999:NEXT:GOTO 110
100 NEXT:I=1+(I)*158)*8:NEXT
110 S=2*NEXB835:POKE S,24:POKE S+2,0:POKE S
+3.24:I=0:CLS:D=5:GOTO 150

120 A=&HB90B:B=(I>98):C=(I>40):POKE A.98 -I-256*B:POKE A+1,128+B:POKE A+2,48-I-25 6*C:POKE A+3,129+C:U=USR1(0):RETURN 130 S=&H8885:POKES,8:POKES+2,160:POKES+3 :25:POKE-18164:128:DEFUSR1=&HB83Ø:RETURN 140 '--- GRY DATA SET 150 DEFUSR8=&HAC36:A=&HBAB8:A\$="0298806D

130 DEFUSRO-GARCOS:A-20000 888808080:":FOR I = 0 TO 7:GOSUB 500:T=(1)*4) :POKE A-7:&H98+I*24*T*255:POKE A-6:&H88-T:NEXT:POKE &H81FA:4 160 A=&H8AA8:A\$="86EC806D8028800006CF806

D80000000":GOSUB 500:A=&H8910:A\$="069880 6D80200000":GOSUB500:I=M*3:POKE &HBAAD,U

":A=&HB562:GOSUB580:PDKE &HBAF8:20+M*4
210 X=RMD(1)*7-3:Y=RND(1)*7-3:IF X+Y=0 T
HEN 210 ELSE POKE &HB90C:128+X:POKE &HB9

220 FOR I=8 TO 49:POKE &HB918+I*8.0:NEXT :POKE &HB14E.2:POKE &HB1CA.&HCD 230 '--- ENEMY MAKING

170K AHBINET, 170K AHBINET AND TEACH AND TEACH

OUND 7,54:SOUND 8:0:POKE &HB030:0

260 '-- LOOP
270 FORIWÖTC50:U=USR(0):S=(M=7):PRINTES'
% "*MIDS("FINAL",645*5,5)+" MISSION "+MI
DS(STR\$(M+1),2-5,1):NEXT:POKE&HB82F.0
280 U=USR(0):IF PEEK(&HB82F)<200THEN330

288 U=USR(8):IF PEEK(8HB8ZF)/2001HEN350
290 '-- DAMAGE
388 SOUND 8.15:FOR I=0 TO 15:FOR T=0 TO
4:VPDKE &H092.7*4+128:NEXT:U=USR(8):SOUN
D 6.30-I:NEXT:D=D-1:SOUND 8.0:SOUND 7.63
:PDKE 8HB70E.7:VDP(2)=6:IF D>0 THEN 160
310 FOR I=0 TO 60:PDKE 8HB1CA.1:PDKE 8HB
1FA.9:PDKE &HB82F,255:U=USR(8):PRINTES*
YOUR MISSION IS OVER 3":NEXTIGOTO80
320 '-- BASE DESTROYED
330 HT=HT-(PEEK(8H8918)<>5):FORI=8TO52:P

KE &HB910+I*8.0:NEXT:FOR I=0 TO 10:POK &HB82F,255:U=USR(0):NEXT:POKE &HB074,5

340 FORI=@TO3:POKE I+&HB82B,0:NEXT:POKE &HB29C,53:POKE &HAEB9,1

350 POKE &HBIFA.9:VDP(2)=6:SOUND 6.0:A\$= "03AD806780100104":FOR I=0 TO 7:A=&H8910 +I*8:GOSUB 500:PDKE A-7,I*8+173:SOUND 8.

29C.44:POKE & HAREBY.205:M=N+1:CLS:GUSUB 5
10:D=D-(D<27):IF M(8 THEN 148)
420 '—— ENDING
430 VDP(2)=6:POKE&HAE26:11:A=&HACF0:DEFU
SR=A:DEFUSR1=A+17:RESTORE600:DIM A\$(28):
FORI-0013:READ A\$(1):A\$(1+14)=A\$(1):NEX
T:READ A\$,B\$.C\$.D\$:A\$(12)=A\$(12)+A\$(27)+D\$
440 P=0:U=USR(0):A\$="T18059M3000L8":PLAY
A\$.A\$.A\$:CLS:FORI=0102000:NEXT:S=0:VPOK
E 2304.208:COLOR 14,8:0
450 DEFUSR2=&HAB2D:FORU=01027:READ A\$:U\$
USR2(1A8*+="):PLAY A\$(P):A\$(P+1):P=P+2:P
=-P*(P<28):NEXT
460 FORI-0101:I=1+PLAY(0):NEXT
470 U=USR1(0):SOUND8.10:SOUND7.7:FOR I=0
TO 155:SOUND 6.1¥5:NEXT:COLOR15.15.15:CL
S:PRINTES"(&YOUR RANK IS"ES"&&CLASS:"STR
ING\$(HT,88)E\$":#THANK YOU FOR PLAYING":F
OR I=1 TO HT:READA\$:NEXT:PRINTES"))"A\$
480 SOUND 7.55:SOUND 8.16:SOUND 12.200:S
OUND 13,8:GOSUB 510:FOR I=0 TO 50000:NEXT
GOSUB 130:FOR I=0 TO 150:T=1¥5:DN-HT=8
GOSUB 120:U=T-(T)15)**(15-T)*2:SOUND 6.3
1-U*2:SOUND 8.U:I=I+(I)148):NEXT

-U*2:SOUND 8:U:I=I+(I>148):NEXT 500 U=USR8(A):A=USR8(A\$):RETURN

510 COLOR 15,0:0:FOR I=0 TO 6:VPOKE 2048 +VAL("&H"+MID\$("0F111214181A18",I=2+1.2)),176:NEXT:VPOKE 2079,112:VPOKE 2078,176 :VPOKE 2054:176:FOR I=0 TO 1:VPOKE 2048 +I,224:NEXT:FOR I=0 TO 2:VPOKE 2053+I,14 4: NEXT: RETURN

528 FOR I=8 TO E:READ AS:LOCATE 2.I+D:PR INT AS:NEXT:RETURN

INT AS:NEXT:RETURN
538 '--- DATA
548 DATA 3*ENEMY LASER ENERGY DATA.5*MYS
HIP DAMAGE.%XLANDSCAPE FIELD DATA.+/@
550 DATA 102003302000.104000354008.00901
0020006559012.104000304000354008008683515
4020284618.944408830463404354083533437383
8093C28.385808885038285980105800.085000 06800008700202208202E38,221F2218281C1036 1808490E02700E3C8A1C389C08

568 DATA 5.8.4.6.7.5.6.2.6.5.5.5.5.9.5.1

578 DATA ((GREYCOLLEAGUE)), THE SPACES HIPBASEMENT, OF DSS. FORCE, "CONTROL DEVICE:"," 1:USE JOY STICK"," 2:CURSOR+(SPA CE)+(N)"

CE)+(N)"
588 DATA "FUNCTION DATA:"," BUTTON 1:SH
OTT MY MISSILE"," BUTTON 2:LOOK RADAR"
590 DATA "TPM.CO SOFT WORKS 1991"
688 DATA 05E206E2-03C04C03C04C03C04C03C0
4C.E4DC05BAGE.02B03B02B03B02B03B02B03B.6
AE2E4.02A03A02A03A02A03A02A03A.E4AGEDC0.02G03G02G03G02G03G.4E0AA05CD.02F0
5F02F03F02F03F02F03F.L8EEEDCD0
5F02F03F02F03F02F03F.L8EEEDCD0

3F02F03F02F03F02F03F.L8EEEDCDD
618 DATA 02G03G02G03G02G03G02G03G.E1.03C
04C03C04C03C04C03C04C03C04C.E1.02B03802A
03A02G03G.DCDC1C4.03C04C03C04C03C04C
628 DATA YDUR=MISSION=IS=ENDED.ALL=BASEM
ENT=IS=DESTROYED.THANK=Y0U=FOR=PLAYING.,
.STAFF..GAME=DESIGN.PROGRAMMED.ART
638 DATA BY=IKUSHI=T0GO.DEVELOPMENT=BY,
.SHINYA=T0GO.EMG=VT=HALT9958,...,PRESENTE
D=BY,TPM=CO=SOFT=WORKS."=====1991"...,
648 DATA NOBITARKUN.0YAJIL.SINDER NECO.K
USERRYKAKETER-MESHI.YOKUILL-PLOT.SUGE-P
LAYERI.ATTACKER!,MASTER OF GREY

668 ' GREY COLLEAGUE 670 ' TPM.CO SOFT WORKS 1991

[TPM.CO SOFT WORKS]マニアックシューティング「GRE

誌面の関係でBASIC部分の 解説は省略します

EHAMOL · MIMBEC SIN計算用デーク &HAB2D~&HACOA

SHACOB - NOT 230

MHACGUS SHAUSS

マシン語の書きこみルーチン E,HACH7-2440 - 4.,

メインルーチンの一部 8HAC95~8HACC9

移動増分の取りだし

RHACCA~8HACD7

汎用サブレーチン群

キーの連続入力を防止

割りこみの許可

RHADOT - HADDE

RHAEOB~RHAE5F スーターギの表示

割りこみの禁止

8HAE60~8HAE7D ワークエリアの更新

8HAE7E~8HAEDB

スインル チン

ちりも定の 部 &HAEE8~&HAFDF

彼片・ミサイルの処理 MALAFEC SHEDEF

達の発射ルーチン

2-BUGA- 1-BU37

当り判定

破片テークのセット

レーザー発射の判定とデータの セット

キー入力処理 &HB14F~&HB291

スプライト表示関係

空きエリアのサーチ RHB2FA~RHB3D!

敵編隊処理

なさった。ではく、後として、作びない、一つまでないられている。原稿を くぜんにダかした。 おもし とれた しんごうごうも 低れてけんご いゲーム性とはそんなものです。すぐ判るようではその程度なのです。何 GRET COLLEAGUE TETPM.CO SOFT WORKS 1991. MAY SIN·COS. &HB43D~&HB448

COLLEAGUE AMBULTA MIL MATOR PO-NATES と 性に マース・アングロー かはる これには かかっし こう 一切と かかいか アスプートく上位機種である 評さし、こして人たったすか 741 - - ... S.E. 177 (P. THE STATE OF THE S ごいか しょうほれんかもされ ませんが面白いかは別です。 全回もSCREEN1にごt the state of the part and taken a tradition of 1.U. LIVIU 4.

VRAMから高速にデータを読 みだす &HB449~&HB455 テータを高速にVRAMへ伝さ &HB461~&HB483 敵処理ルーチンの一部

星の流程 星の位置データ レーザーのキャラクタを転送 AHEBE - CHB740

レーザーの処理

&HB74A~&HB78D 初期デークの作成



8HB78E~8HB829

自操移動

8HB830~8HB8AD

グレイの表示

RHBBAE~&HB90A

ズレキャラクタの転送

2HB910~2HB95E

戦艦データの作成

&HB95F~&HB9EE

戦略データ

&HB9EF~&HBA87

ズレキャラの作成

RHBABB~&HBB57

ズレキャラデータ

RHBB58~&HBCØØ

キャラクタデータ

&HBC52~&HBD52

スプライト回転キャラの作成

スプライトテータ

初期設定

クエリア

RHB148~RHB14A

キー入力関係

8HB14E

レーザー発射カウンタ

&HB2F3

編隊の角度の保存

RHB2F4

VRAM転送用ポインタ

RHB2F6

レーダーフラグ

ミサイル数

RHBPFB

自機の向き

自機の移動方向

移動增分

&HB82F

衝突フラグ

白機の座標

RHB90F

ページ切り換え用カウンタ

フロクラム船 豚用データ

BOLLYSIBBBIAN —

188 D6v1	50>E2NØ 60>D160 70>Xk20 80> 90>9LU2 100>YB40 110>Humb 120>	VIB2 213/99p0 120/bBL6 230/bm40 240/UC00 spv1 250/UG91 260/ow10 270/ajc1 280/JS70 4Xv1 290/LQ20 300/2WA2 318/dc1 320/cf60 E112 330/JBC1 340/hSE0 350/91a1 50/531 50/54 370/iEC1 380/TBm2 390/nC11 400/hTM2
------------	---	--

ファンダム INFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

*スペンマルチェックサム。1、フ アンタムに接触された代表記いよう プログラムが、正慎・打たこまれて 1 そりみ何でするためのもです

■スペシャルチェックサムのプロク ラムを打ちこむ

ます右上に掲載されている"スペ ンヤルチェックサム』のプロクラム を、こスのないように打ちこんで日 JNしてみよう。

固重には つきつきにテータだま 子されるはすた。

表示されたテータは

行番号 > 確認用データ

となっていて、掲載されている「スペ シャル自身の確認用テータ と 画語 に表示されたテータの、行番号の数 字かおなしところを見ばへて 確認 用データかおなしなり口Kた。

もし違っていたっ、その47には打ちこみミスカあるので、確認用テ タか合うまで修正しょう

ただし、行9110の確認用データは 機種によって異なるので、この行だ けは自分の限で見て確認しよう。

国スペシャルチェックサムをアスキ ーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全 なものになったら、わかりやすいノ ァイル名でアスキーセーブして、大 切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下 のようにおこなう。

●ディスクの場合

SAVE"ファイル名"、A

●テープの場合

SAVE"CAS:ファイル名" (CSAVEではいけない)

回掲載プログラムを打ちこむときの 注意事項

アペンセッチェックサム。ま、ふ 古ご打ちこれでいろプロクラムと相 載し ストカ まったくむ なしかとつカ をいてるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、 プログラム中の省略できるスペース を背触したり、REM文を適当に打 っていると、その行の確認用テータ は、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わ ったら 心まセーブしておこう。 よろごひいさんでRUNしたら 暴走してしまった、なんてことにな しゃれにもならないぞ

■スペシャルチェックサムの実際で の使い方

①ます、確認したいプログラムをロ ードしてくる。 ただし、ロードした あと日UNはしないこと。

RUNしたあとはデータか変わっ てしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、 もういちとロードしなおせばいい。 ②つきに「スペシャルチェックサム」 を、ロードしてきたプログラムにM ERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスク もテープもおなじで

MERGE"ファイル名" を実行すれば口Kた。 3あらかじめ、

SCREENO . WIDTH40

スペシャルチェックサムプログラム

SPECIAL CHECK SUM

9010 V=PFFK(&HF676)+PEEK(&HF677) *256

9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)+256:L=V1-V-1

9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256

9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0

9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)

9060 S=S+D*(I-3):NEXT:A\$='

9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE

N C=A+55 ELSE C=A+48

9090 A\$=CHR\$(C)+A\$:S=S-A*B:NEXT

9100 PRINTUSING" ####>& &"; VS; A\$;: V=V1

9110 GOTO9020

スペシャル自身の確認用データ

9880>AH50 9010>8t60 9020>7QD0 9030>C970 9040>L040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0 9080>RrP0 9090>cg70 9100>7q60 9110>dE00

を実行しておき 4G0T09000

とやって「スペシャルチェックサム」 を走らせよう。

5画面にはつぎつきに確認用デ タ が表示されていくので、掲載された 確認用データと合っているか調べて 違っている行があったらメモにでも 書き留めておこう。

長いプロクラムを確認するときは、 はじめのほうのデータが画面の上か らはみ出して、消えてしまうことが あるので注意しよう。

宣確認用データが違っていた部分の

リストを、1文字ずつ念入りにチェ ックして修正し、データがぴったり 合うまで4からの作業をくりかえす。 **ンプロクラムか完全になったら** DELETE9000-9110 を実行して、「スペシャルチェックサ ム」のプログラムだけを取り除く。 ®念のため、確認を終えたプログラ ムをセーブしておく

さあ、いよいよRUNしてみよう。 ちゃんと動くはずだ。もし、万が 正常に動作しなかったら、エラー 名や状況をメモして、ファンタムま て電話で質問してみよう。

第5回MSX・FANプログラムコンテスト「2次週考」 に向けて

あなたが決めるMファン大賞

ファンダムでは、今月11本の プログラムを採用した。そのう ち、下記の6本の作品を、第5 回MSX・FANプログラムコ ンテスト「2次選考」前期ノミネ 一ト作品として選び出した。

これに加えて、次号11月情報 号では、後期ノミネート作品を 6~8本選び出し、前期・後期 あわせて十数本のノミネート作 品を選び出す予定だ。

*

これまでのプログラムコンテ ストでは、編集部内だけで選考 したり、限られた人数の読者に プログラムの入ったディスクを 送って審査をお願いしたりして 各賞を決定してきた。

しかし、今回からディスクと いう新しいアクセスポイントを 持ったわたしたちは、ここで、 ぜひ全国の読者投票のみによっ て、Mファン大賞以下の各賞を



決定したいと思う。

全国のファンダム愛好者のみ なさん、Mファン大賞の読者審 査員になってほしい。

審査員としてコンテストに参 加してほしいのだ。

審査員になってもいい、とい う人は、まず、下記のノミネー ト作品に注目しよう。

プログラムの得意な人は、リ ストを見て、そのプログラミン グテクニックをのぞいたりして みてほしい。できれば、家族や 友達にも遊ばせて、その反応を 観察してほしい。

過去にそういうゲームがなか ったか、最近そういうゲームか なかったか、作品の出来以外に もオリジナリティや新しさなど も審査のポイントになる。

11月情報号に掲載する後期/ ミネート作品もおなじ気持ちと おなじ熱心さで見て、前期・後 期ノミネート作品それそれに対 する評価点を決めよう。

もちろん、審査員として協力 してくれた人には、いろんな特 典も考えているし、誌面でも審 査員の個性を反映した「発表」を 心がけるつもりだ。

次号、ぜひあなたの1票を/

応嘉資格

健康な日本男児、もしくは外人女性、あるいはMファン読者のいず れか1つを満たすMSXユーザーで、10月情報号、11月情報号で発 表するコンテストノミネート作品のすべてを遊べる人。※ただし、 コンテストノミネート作品の作者およびその家族は応募できません。

●読者審査員となるには

1)10月情報号、11月情報号で発表するすべてのノミネート作品を実 行し、ゲームプログラムの未来を見つめる

2)10月情報号の「半券」(①)を、11月情報号に掲載される「読者審査 冒投票用紙(仮称)」(②)に貼り、必要事項とかんたんなコメントを記 入してMファン編集部に送る(①、②はどちらもコピー不可。このペ ージは11月情報号が出るまで半券を付けたまま、たいせつに保存し てください)

以上の1)、2)をしていただいた方は、全員、読者審査員となりま す。また、そのなかから数人を選び、コンテスト結果発表の記事で コメントなどの協力をお願いします。

読者審査員から送られてきた有効な「投票用紙」を集計し、それによ って、以下の各賞を決定します。

Mファン大賞(最優秀賞)、グラフィック賞、サウンド賞、プログラ ミングテクニック賞、エキサイディング賞、アイデア賞

●読者審査員の特典

1)読者審査員のなかから抽選で50名様に

- ・10名様に「スーパープロコレ」(ファンダム史上、名作と評価の高い 作品ばかりを24本集めたベストゲームプログラム集。ムック+全掲 載プログラム収録のティスク 定価1980円、53ペーシ参照)
- ・10名様に「ディスクそっくりの電卓」
- ・10名様に「Mファンオリジナル未使用ディスク5枚セット」
- ・20名様に「Mファンオリジナルテレホンカード」
- 2)選ばれた数人のコメンテーターに
- ・Mファン1992年1月情報号+謝礼5千円

じっさいの応募は、11月情報号(10月8日発売予定)が出てからにな ります。このページは、「完全読者審査システム」の趣旨の説明と、 読者審査員として協力していただく方への第1回の情報提供を目的 としています。また、左の「半券」は11月情報号を手に入れるまで切 り離さないで持っていてください。

10月情報号ノミネート作品

No.27 裏表止

NaO2 スパルタ教師M

NO 4 SILVER SNAIL

NOS GREY COLLEAGUE

Na 106 一週間の壁

by 田中将司(18歳)

by 山崎淳一(19歳)

NaØ3 エキサイティングアタック by SHUNSUKE(17歳)

by SILVER SNAIL (15歳)

by TPM.CO SOFT WORKS(24歳)

by まもてん(15歳)

ディスク付きになったことを祝って、今 回は特別企画/ これまでに掲載した作 品から、よりすぐりのモノを選んで「FM 音楽館スペシャル」としてみました。FM

音源は付いてるよね? じゃ、聴くべし

楽評:よっちゃん





MSX大賞ももらっちゃったこの作品、な にがすぐれているといって、中間部のオルガ ン・ソロ的な部分がよい。曲全体は、ロック 色の強いゲームミュージックという感じなん だけど、ソロの部分がディープ・パープル真 っ青。「ハイウェイ・スター」のオルガン・ソ 口のすぐれたパロディになってます。オルガ ンのグリス(鍵盤ですばやく指を上下に動か す)とか、内蔵のリバーブがビーンというとこ ろとかそっくりです。CDと比べると楽しい。

- CALLMUSIC(1.0.1.1.1.1.1):CLEAR3000:
- 20 TS="T200":PLAY#2,T5,T5,T5,T5,T5,T5,T5
- 30 CALLTRANSPOSE (-200)
- 40 DIM A%(15) 50 FOR1=0TO15
- 60 READAS: A%(T)=VAL("RH"+A\$)
- 70 POKE&HFA1C,30:POKE&HFA3C,40:POKE&HFA4
- 90 CALLVOICECOPY (A% 863)
- 100 DATA 0.0.0.0.00000.7.0.0.4141,22F4.0.

- 140 P0\$="L8SM15000C1M500CM5000CM500CCM50
- A1S="V12L8@63Q703AARAARR8A>DCDC<A4AA
- RAARR8AEA>C<AGA"
 170 B15="V9L8@63Q7O4EEREERR8EAGAGE4EEREE
- 188 F15="02L8AAAAAAAAAACCDDC<A4AAAAAAA
- Z\$="V15B8B8BM4B8B8BM4B8B8BM8B4B8BM4"
- P\$= "M500CCM5000C4M500CCM5000C4M500CC MS/02/CM500.4 MS00P.4"-P18-P8+P8:F18-P18+
- 218 A25="L804EER8E2R8EER8DR8EEEEEEEEEE

- 230 F25="03EEEEG+G+AE4EEEG+G+AAEEEEEDEE4 EG+AAG+EE
- 248 C25="06V150L16E106(B6)D6E6F6E6F6QAA-
- ABA-FE B > DEDEDE4.DE4.DE8FA-E"
 250 C3\$="06A-FEAA-FA-FEAA-FA-FEAA-FA-FEA
- 260 F35="OZA>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A
- 270 A3\$="V120703>A(AA)A(AAAA)a(AA)A(AA)A <A>G<GGGGGG>G<GG>G<GG>G<GGFF>F
- CC>C<CCC>C<GG>G<GG>G<GG>G<GG>G<GG>G<GGGG"
 298 C4\$="07V15L8#606E1<GAB>CD4.E2R8G2A4
- >D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<CG>G<G>G<G>G< G>G<G>G<G>G<G>G<G>G
- 318 A45="04DD>D<DD>D<DD>DCDD>DCDD>DCDD>DCDAA

- GAA>CDEDEGA&A2Q6G6A6>C6QD4.E2" 418 D8\$="06V12@63R8QL16A2AGEGEDEDCDC<A>C <AGAA>CDEDEGA&A2Q6G6A6>C6QD4.E2"
 +2* C9\$="U7G3L48GEDC<AGECAGA-GA->CDCDC<A</pre>
- GEDC (A)L 16CDEGEGA-GA-GEGA-GA-GEGA)CDCDC COCDEDEDC(A)CDE-DC(A)CDE-DC(AL16GEGEDE GEE-CDE
- D9\$="O7R8G3L48GEDC(AGECAGA-GA->CDCDC <AGEDC<A>L16CDEGEGA-GA-GEGA-GA-GEGA>CDCD _24CDCDEDEDC<A>CDE-DC<A>CDE-DC<AL 16GEGE
- CAS="O6L16EDEGEGAGA>C<A>DCDE1E-E2.&E
- A8GEGEDE8DCD8C<AEGAG"
 458 DAS="OGR8L16EDEGEGAGA>C<A>DCDE1E-E2.
 &EA8GEG8EDE8DCD8C<AEG"
- 400 CB\$="L1600E12A-12A12B1AFEDEFAB>DEDED (A-BA-FED/GBAEFA-EFA-BA-FA-BFA-AB>D32E4" 470 DB\$="R8L1606E12A-12A12B1AFEDEFAB>DED ED(A-BA-FED/GBAEFA-EFA-BA-FA-BFA-AB>D32E8
- 488 CC\$="06A-8A-FE8A-8A-FE8A-8A-FE8A-8A-FE8A-AA-AFAA-AAA+3281@W4L5488-AA-GG-FEE-DD-CL16"
- E-DD-CL16"
 500 CD\$="@24L8GEDER8GAGGA CDCDEA4>C<AGAG EDEGAGR8GA>C
- CE\$="R8C<AGAGR8>CR8C<AGAGR8GR8EDEGED ER8CDEGEAG
- CFS="AGA>C(AR8>CER8GEDEDC(AGA>CD(A>C DE4DEDR8EDC

- 530 CG\$="DCDEDR8EGR8GAGR8GA>C<AGEDR8FDCD
- 548 PLAY#2, A0\$, A0\$, B0\$, B0\$, A0\$, F0\$, 70\$, P
- PLAY#2,A18,A18,R18,R18,A18,F19,718,P 568 PLAY#2,A1\$,A1\$,B1\$,B1\$,A1\$,F1\$,Z1\$,P
- 70 PLAY#0.AD\$.AD\$.ED\$.ED\$.CD\$.FD\$.71\$.P
- 588 PLAY#2,AZ\$,AZ\$,BZ\$,BZ\$,C3\$,FZ\$,Z1\$,P
- 598 PLAY#2, A38, A38, B38, B38, C48, F38, 728, P
- 678 PLAY#2, A48, A48, B48, B48, C58, F48, Z28, P
- 618 PLAY#2, A35, A35, B3\$, B3\$, C4\$, F3\$, Z2\$, P
- 628 PLAY#2, A48, A48, B48, B48, C58, F48, Z28, P
- 678 PLAY#2.A5\$.D6\$.E6\$.G6\$ C6\$.F5\$.71\$.P 647 PLAY#2, A5\$, Do\$, E0\$, G6\$, C7\$, F5\$, Z1\$, P
- 658 PLAY#2, A1\$, A1\$, B1\$, B1\$, "A1." . F1\$, 71\$
- COP PLAY#2, A15, A15, B15, C85, D85, F15, Z15, P
- 678 PLAY#2,A1\$,A1\$,B1\$,C9\$,D9\$,F1\$,Z1\$,P
- 688 PLAY#2, A1S, A1S, B1S, CAS, DAS, F1S, 71S, P
- 698 PLAY#2, A2\$, A2\$, B2\$, CB\$, DB\$, F2\$, Z1\$, P 700 PLAY#2.A2\$.A2\$.B2\$.CC\$.DC\$.F2\$.Z1\$.P
- 718 PLAY#2, A5\$, D6\$, E6\$, G6\$, CD\$, F5\$, 71\$, P
- 728 PLAY#2, A5\$, D6\$, E6\$, G6\$, CF\$, F5\$, 71\$, P
- 738 PLAY#2, A58, D68, E68, G68, CF8, F58, 718, P
- 748 PLAY#2, A5\$, D6\$, F6\$, G6\$, CG\$, F5\$, 71\$, P 758 PLAY#2, A1\$, A1\$, R1\$, B1\$, "A1, ".F1\$, 71\$
- 760 PLAY#2, A1\$, A1\$, R1\$, R1\$, A1\$, F1\$, 71\$, F
- 770 GOTO 570



地味なんだけど、ジワジワとよさが染みて くる作品。チェックのために何回も聴いてい たら、プログレッシブ・ロックの影響が強い のはもちろんなんたけど、クラフトワークの

(Notes notes ノーツ・ノー)

コ、サコフ止、 さく でき 1.3 たちゅうイング・エコールだけ 国合き

圖器圖西塔卓美

西塔(さいとう)クンは、MIDIも楽 、まで特色年生により大なピグレスに

ーンでは「ほがあり、FM高・ご は「オシン・シュコーサー まうしてい

国鲁建坂本寬

盆休みなどの関係で連絡がとれなかっ たけれて、下がつまけさんでよると

現在、大阪の音楽専門学校で元気に音 楽の勉強中。う~ん、専門家、もしく はその予備軍だったんですね。

匂いもするのに気付きました。クラフトワー クというのは、YMOの元祖になる、ドイツ のテクノの父で『MAN MACHINE』と か『EUROPE EXPRESS』といった すぐれた作品がある。聴くべし。

18 CLEAR2100:CALLMUSIC(0.0.1.1,1,1,1.1.1 20 CALLBGM(1): CALLTRANSPOSE(0): CALLPIT 30 DIMT%(15):DEFFNT=VARPTR(T%(0)) GOSUB1120:CALLVOICECOPY(T%, 863 50 POKE&HFA3C . 14: POKE&HFA6C . 14: POKE&HFA8 68 R=99:A=10:B=11:C=12:D=13:E=14:F=15:G= 70 DIM AS(R) - RS(R) - CS(R) - DS(R) - ES(R) - ES(80 DIM Q\$(R), H\$(R), I\$(R), J\$(R) 90 TS="T1008":PLAY#2,T\$,T\$,T\$,T\$,T\$,T\$,T\$,T\$ 110 A\$(0)="a3v15":B\$(0)="a3v12":C\$(0)="a 120 D\$(0)="a63V14":0\$(0)="a63V12":E\$(0)= "8.37" - F + CM = 18.77"
130 E\$(1)="L802V@B-V1B-V2B-V3B-V4B-V5B-V 66-V78-V8E-V96-V10E-V11E-V12B-V138-V14P VIEE-A\$(1)="L1605B-8&B-A-R8B-8&B-A-R8B-B-150 B\$(1)="L1605F8&FE-R8F8&FE-R8FFE-R16" 160 C\$(1)="L1604H-8&B-B-R86-8&B-B-R8B-B-170 ES(2)="L80288BBBBBB" 180 A\$(2)="L8R-&B=16A-16R8B-&R-&R-&B-&E &P-&E-&E-&E-E-R8" 190 B\$(2)="L8F&F16E-16R8F&F8F&F&F&F&F&F&F&F&F&F F&F&FFR8" 200 C\$(2)="L8B-&B-16B-16R8B-&B-&B-&B-&B-&B \$6-&6-&6-&6-&6-&6-E-FR"
210 D\$(1)="R8R8R8R8R8R8R8R8L805B-&6-16A-16R8B-&B-&B-&B-16L32>CD-E 0 Q\$(1)="R8R8R8R8R8R8R8R8R8R16L805B-&B-1 240 D\$(2)="L88-&8-&8-&8-&8-&8-&8-&8-&8-* 250 Q\$(2)="L8R16B-&8-&8-&8-&8-&8-&8-&8-260 D\$(3)="L8A-&A-&A-&A-E-&E-&E-&E-27# Q\$(3)="L8R16A-&A-&A-&A-E-&E-&E-&E-16 280 D\$(4)="F&FG-F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F 2L32<8->CD-E-FGA Q\$(4)="R16F&FG-F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F 16&F32L32/B->CD-E-FGA-" 380 D\$(5)="L8A-&A-&A-&A->D-&D-&D-310 Q\$(5)="L8R16A-&A-&A-&A->D-&D-&D-&D-320 A\$(3)="L8B-&B-16A-16R8B-&B-&E-&E-&B-&B-6-58 88-18 R8R8R8P-" 330 8\$(3)="L8F8F16E-16R8F8F8F8F8F8F8F8F8F8F 340 C\$(3)="L8B-&B-16B-16R8E-&B-&B-&B-&B-&B-5-85-85-88-88-88888888 350 D\$(6)="L8068-&8-&8-&8-&8-&8-&8-&8-&8-- % & 6- % FARPEARE" 308 Q\$(6)="L806R16B-&8-&B-&8-&8-&8-&8-

~&6-&6-&F &1-68RFR&R)."
370 A\$(7)="@1605L8V15FFB->D-C<A-F-FD-F-C

380 B\$(7)="@1605L8V10R16FF8->D-C(A-E-FD-E-CD-(B-)C(A-E-16" 390 C\$(7)="016V13L804F&F&F&F&F&F&F&F&F

400 0\$(7)="@16V10L804E-&E-&E-&E-&E-&E-&E

410 A\$(8)="F&F&F&F&F&F&FR8R8R8R8R8R8R8R8R8F8

420 B\$(8)="R16F&F&F&F&F&F&FR16R8R8R8R8R8

438 A\$14)="05FFB->D-CD-E-FD-E-CD-18->C A

440 B\$(4)="05R16FFB->D-CD-E-FD-E-CD-(B-) 450 CS(9)=CS(7)+CS(7) 478 Q\$="L804E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-R16>F 480 Q\$(9)=Q\$(7)+Q\$ 490 E\$(4)=E\$(3)+E\$(3) 500 D\$(7)="016V10L8D5R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R 868R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8FE-6-FE-E-510 A\$(A)="V1505L8B-&B-A-E-&E-&E-&E-&E-R 8B-A-E-B-A-E-&E-" 528 B\$(A)="V1305L8R16B-&B-A-E-&E-&E-&E-&E-528 B\$(A)= V130526000 E-R8B-A-E-B-A-E-&E-16" 538 C\$(A)="V1205L8F&FE-(B-&B-&B-&B-&B->R 550 Q\$(A)="05R16B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-FE 560 D\$(C)="BF+EBF+EBF+EBF+EBF+EB 570 Q\$(C)="R10BF+EBF+EBF+EBF+EBF+EB16" 580 D\$(D)="F+EBF+EBF+EBF+EBF+EBF+" Q\$(D)="R16F+EBF+EBF+EBF+EBF+16" D\$(B)="FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-F" Q\$(B)="R16FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-G-F A\$(B)="05L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAE&E" B\$(B)="05R16L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAE& C\$(B)="05L8F+&F+E(B&B&B&B&B&F>R8F+E(B) F+F(R&R" A\$(C)="O5L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAEF+" B\$(C)="USR16L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAEF 680 C\$(C)="05L8F+&F+F<B&B&B&B&B&B&B&B&F+F<B) 690 AS="D<F+>C+<F+BF+>C+<F+":AS(D)=AS+"> 700 B\$="R16D<F+>C+<F+BF+>C+<F+":B\$(D)=B\$ +">"+A\$+"16" * ('\$-"F+ B F F. D B E F" . C \$. D =" "+(.5+" 72P ES(C)=ES(2)+E\$(2)
730 AS="OSF+ED<6>E<B":A\$(E)=AS+A\$
74P B\$(E)="R16"+AS+AS+"16" C\$="050<F+>C+<F+BF+>C+<F+":C\$(E)=C\$+ 768 A\$(F)="05D=(F>C(FB-F>C(FFD-E(B->D-(B 770 B\$(F)="05R16D-<F>C<FB-F>C<FFD-E<B->D 780 C\$(F)="050-<F>C<FB-F>C<F>D-<F>C<FB-F 790 H\$(1)="863V15L805B-&B-&B-&B-&B-&B-&B - E - C - C | OE - AL & C - AL & C - AL - E - E - E - I - E - -16>C16U-&D-&D-&D-&D-&D-&D-F16 810 D\$(F)="L8D5B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-820 D\$(G)="L805FD-8-FD-8-FD-8-FD-8-FD-8-830 Q\$(F)="R16L805B-FD-8-FD-8-FD-8-FD-8-848 Q\$(G)="R16L8O5FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-FD 850 ES(F)="L8028-B-B-B-B-B-B-R-R-B-R-R-R-B-B 800 H\$(2)="F&F&F&F&F&F&F&F 1\$(2)="R16F&F&F&F&F&F&F&F*16" PLAY#2.AS(0).B\$(0).C\$(0).D\$(0).O\$(0)

898 PLAY#2,A\$(R),B\$(R),C\$(R),D\$(R),Q\$(R) 900 PLAY#2, A\$ (11. B\$ (1), C\$ (1), D\$ (R), O\$ (R) 918 PLAY#2.A\$(1).B\$(1).C\$(1).D\$(0).O\$(0) 920 PLAY#2,A\$(2),B\$(2),C\$(2),D\$(1),Q\$(1)

•E\$(3)•E\$(3 930 PLAY#2,A\$(1)•B\$(1)•C\$(1),D\$(2)•D\$(2) 948 PLAY#2, A\$ (1) , B\$ (1) , C\$ (1) , D\$ (3) , D\$ (3)

958 PLAY#2, A\$(2), B\$(2), C\$(2), D\$(4), D\$(4)

? PLAY#1. A\$ 1.8\$11 . (\$11 . [/\$1] . Q\$ _

· E S : _ · · S · .

978 PLAY#2, A\$(1), B\$(1), C\$(1), D\$(5), O\$(5)

988 PLAY#2.A\$(3).B\$(3).C\$(3).D\$(6).D\$(6) .E\$(3) .E\$(

PLAY#2, A\$(7) . B\$(7) . C\$(7) . D\$(P) . 0\$(7) 1000 PLAY#2, A\$(8), B\$(8), C\$(7), D\$(R).Q\$(7

1010 PLAY#2, A\$(4), B\$(4), C\$(9), D\$(7), 0\$(9)

1828 PLAY#2, A\$(A), B\$(A), C\$(A), D\$(A), Q\$(A 1030 PLAY#2, A\$(A), B\$(A), C\$(A), D\$(B), Q\$(B

1040 PLAY#2, A\$(B), B\$(B), C\$(B), D\$(C), Q\$(C

1050 PLAY#2,A\$(C),B\$(C),C\$(C),D\$(D),Q\$(D

1000 FLAY#1 - A\$ [] + B\$ (D | + C\$ - [] + D\$ ((| + Q\$ +);) . E\$ (C) . E\$ (C)

| W | A FLAY#2 .A\$'E .B\$(E ..C\$(E ..U\$([..O\$([...)

1080 PLAY#2, A\$(F), R\$(F), C\$(F), D\$(F), Q\$(F). E\$(F). F\$(F), H\$(1), I\$(1) (\$\(\frac{1}{1}\)\(\frac{1}{2}\)\(\frac{1}{1}\)\(\frac{1}\)\(\frac{1}{1}\)\(\frac{1}\)\

107 PLAY#2, AS(0) . PS(0) . CS(0)

11.0 READDS:FORI-RID7:PUNEFNT+1,ASC(MILS (DS+" ",I+1,1)):NEXT 1130 READD:POKEFNT+8,D*256:POKEFNT+9,DMO

1140 READA, D: POKEFNT+17.63-A: POKEFNT+10,

1150 A=0:FORJ=0T03:READD:A=A+D*2^(7-J):N EXT: READD: POKEFNT+16+1*6*A*15-D 1160 READD: A=PEEK(FNT+17)*(1-1)*(3-D)*64

FORJ=@TD1:READA,D:A=(15-A)*16+(15-D

1-PDKETMT-18+ 1H%5.A-NETT.-1-FE IURN
1180 DATA "POCOPEN" 00.31.00
1197 DATA 00.00.00.40.13.03.1 ,04.10.11
1200 DATA 00.00.00.14.03.8 ,14.15.14

飽きる暇を与えない軽快さ 夢大陸アドベンチャー STAGEL BGM .. THE SCHERESTEE Office to be the wind to be the

MSXのソフトが続々発売されていたころ の(いや、これはいうまい)コナミの人気ケー ムの音楽。これは非常におもしろくて、徹夜 でやってた記憶があるぞ。JL2TBBクン はかなりアレンジをしていて、サンバっぱい リズム・アレンジ、メロディのピッチ・ベン ド(音程をフニャーと下げてるところ)、ドラ ムとサンバ・ホイッスルのブレイクなど、技 をおしげもなくバシバンと繰り出しています。 **飽きる暇を与えない軽 央さか 表敵。**

LYUME TATRIKUH-

ISTAGE 1+8.G.M.-

IPROGRAMMED BYTH

180 CLEAR2048: CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)

190 PLAY#2. "Y0." +STR\$(&R00000110)
210 PLAY#2. "Y1." +STR\$(&R00000110)

Notes' notes /-"

E-RE-RE NE-SE-RE-BE NE &

BEEJL2TBB

「BBケンは、リイナ正教を作 っているネススート・工生産的能でで すされる。後、業界がなお。やはむイ MOなとの、クノヤ、さたがきちゃた そうで、カロではエレクト・ンもヤー

ていたそうです。エーチ、ヤマハニ語 Pを使ったM D もっている ではり、やはり、やはり、やはり。 どのユニークアレンジ作品ばかりだけ c、FM音楽館で翻すべちるのはオッ レカ、対抗。とくIBANPが好き、

そりゃ、GANPならわたしだって好 ューすけとも

BEEGANP

みんなに好かれるGANPにていんか ピーとけた クンです チクリスコー フラテスなんだかんだという別名も持

SC. PHATE GANPERSE こました学生とついてもでします。 そればともだく GANEグンはう。 ういしい高校2年生。好きなミュージ シャンは、ここでもやはり、坂本龍 ーです。とうぜん、FM音楽館はオリ



```
48(3)= F080FE0-70808 191-1

16(8-8-88C68-94)-74-868Y9,5A-6FEY0.6"

37P A$14)="F888F>CG>C&C4."+V18+"C2"+V0$+

"V6-68648.3268Y10-8868132.22410-255868Y1
 6,250%G&Y16,245%G&Y16,240%G"
-BASS
 490 D$(0)="T130V120506014"
500 D$(1)="R4C4R16(B-16R88-4R4A-4R168-16R88-4)"
          -CHORD
  10 D$(2)="R4D4R16C16R8C4R4<B-4>R16C16R8
 520 '----CHORD 3-----
530 E$(0)="T130V1204Q6@14"
 540 E$(1)="R4G4R16F16R8F4R4E-4R16F16R8F4
 550 E$(2)="R4A4R16G16R8G4R4F4R16G16R8G4"
 560 "COUNTER MELODY

570 F$(0)="T130V120407024L2"

580 F$(1)="GFE-F"
 590 F$12)="AGFG"
 680 PES=LEFTS(PD$,20)+"V10CS0"
690 PA$(1)=PD$+PE$+PD$+PE$
700 PA$(2)="R1M1000C32C32CCCM1500CCCCM20
 710 PA$(3)=PD$+PE$+"M3000CC8CCC8CC8CC8C
790 PC$(2)="V10L64R107DEDEDEDEDEDEDEDEDE
DEDEDEDEDE DE DE CAGAGAGAGAGAGAGAGAGAGAGAS
1060 PLAY#2. "" ,B$(1).C$(1).D$(1).E$(1
```

```
1070 PLAY#2:A$(1).R$(1).C$(1).D$(1).F$(1
             .F$(1).R$(1).PA$(1).PB$(1),R$ 1
 PLAT#2.AS(2).BS(2).CS(1).DS(1).ES(1).FS(1).FS(1).FS(1).PBS(1).BS(2)

1890 PLAY#2.AS(3).BS(1).CS(1).DS(1).ES(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(1).FS(
                                                                    .R$(1,.PA$(1),PB$(1),B$(1
1138 PLAY#2, "" ,B$(1),C$(1),D$(1),E$(1
.F$(1),P$(1),PA$(1),PR$(1),B$(1
1140 PLAY#2,"" ,B$(3),C$(2),D$(2),E$(2
1.F$(2,P$(1),PA$(1),PB$(2),B$(3
1150 PLAY#2,"" ,B$(4),C$(2)
 1179 GOTO 1848
```



これは32ビートです。単位になる音符の細 かさによって、リズムは2ビートだとか日ビ ート、16ビートといったふうに呼ばれるんだ けど、ほら、バスドラム(ドラムの低音)がブ ルブルと32分音符で細かくリズムを刻んでる でしょ? 5年ほど前に、ハービー・ハンコ ックとか細野さんのF.O.3とかがやってたビ 一トなんだけど、細かすぎて一般化せず、世 間のハウスとかグランド・ビートとかはちょ っとハネた16ビートです。

CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CLEAR2000

20 '- Composed by GANP
40 DIMA%(15):FDRS=0T015:READA3:A%(S)=VAL
("8H"+A\$):NEXT:_V01cECDPY(A%:063)
50 DATA 4F56:439:ZD45:204E:0:1A:0:0:542
1.3203.0.0.8041.47Ec.0.0

Neurobeat

```
1.51.05.0.4.30% A.7.6.7.0.0
62 DEFSTRA-WISSOUND7.&B100001:SOUND6.1:T=
"T150".PtAr#2.1.1.1.T.T.T.T.T.T.
FLAx#2."607110V11 "."6tr35.32.94.8."
"80733.3204L8V7>"."69735.3205L8V9>>"."6
9755.3205L8V7 "."610.10V500 "."V28A10"
"L3280"."L32V13
140 B4="03G106B-4A4GR4.03>D-.<G16&G2.06P
150 B2=">L16DR16DR8DR16DR16DR16DR16DDCC
160 B3="R8GR8B-R8>CR8D-R8DDDQ7F16R16F16R
10F16R16F#16G16D4'"
170 C4="m3R16G2...m6F4E4DR4.m3R16>D-.<G2
mbF464":(1 "moDR4."+(4:.4="F2"+ 4
```

180 C2="L16AR16AR8AR16AR16AAR16AR16AAGGR KLBF4F4" C3="R8DR8FR8GR8A-R8AAA>07C16R16C16R1

6C16R16C#16D16C04

シックファン。ブラスバンドもやって

```
200 D1=">D-16R16C16R16<B-16G16R16>C.<B-1
6R16C16FR16G.B-,G2B->C.D-,<B-4G4F>D-8.D.
<G2&G16."
210 D3="G4B-4>C4D-4D2F4F166&G32<"
220 D5="L16GFGGGFGFGGGFGFGGGFGGAB->
 C8<B-AFL24GAB->CD-D2.&DCDC(B-L32Q7>C(B-A
C848-AFL249AB-700 02.48080

G051 16FL280"

238 D6="FG8.FG8.FG8-GF68.FGB-GL3208FG8-G
230 Db="r68.FG8.FG8-GF68.FGB-GL3208F68-G
FGF6F-GF6F6B-G.1605GAB-(.KR168-R16G)FR16
GGR16>GG68.L24>DCC8->CC8-AB-AFL8G2&G"
240 E1="R32"+D1:E3="R32"+D3:E5="R32"+D5:
E6="R32"+D6
  258 F1="GFG8-GFG>C<GFG>D-<GFG>D<GFG>D-<G
756)CCGFGFAGFG":F1=F1+F1
260 R="H832H832H832B32B16B16HM!8B32B32B3E16
H832B32B32B32B8HM!8B8":R1=R+R+R+R
27W R2="HM!B32B32B32B32HM!8.HM]:B32B32B32
28P P="M200C8C16CCM3400C8M200C16C16C8C16
CCM3400C8M200CCCC":P1=P+P+P+P+P:P3=P+P
 CUM3400U0M200CCC [FIFFFFFFFFFFFFFFFFFF
290 P2="M3400C16C16M200CCCCC16M3400C8C8C
16M200CCCCCCCCM34000 [6C16m4+
300 Q="R1>CR32<CR16.>CR32<CR16.>CR32<CR3
    >CR32<CR32>CR32<CR32R":01=0+0
PLAY#2.A1.B1,C1,"","","",F1.P1.Q
        FORX=1T02
        PLAY#2,A2,B2,C2,"","","",R2,P2
FORY=1TOX
        PLAY#2+A1+B1+C1+D1+E1+F1+R1+P1+Q1
PLAY#2+A1+B1+C1+D1+E1+F1+R1+P1+Q1
        MEYT
        PLAY#2.A3.83.C3.D3.E3."",R3.P3
IFX=2THENNEXT:GOTO440
PLAY#2.A1.84.C4."","","",R1.P1.Q1
440 PLAY#2.A1.B4,C4.D5,E5,F1.R1.P1.Q1
450 PLAY#2.A1.B1,C1.D6.E0.F1.R1.P1,Q1
460 PLAY#2.A4."R1.B-4A4","R1.F4E4"."",""
```

フラング・サッパぼいアレンシ 豪華な 「クシコス・ポスト」 ■東京都 連續朝地((6億) ● 粉曲+オーナッチ。マ

あ一忙しい音楽。クラシックの名曲も、こ うすると本質がより明らかになるなあ。木琴 のフレーズが細かい音符で合の手を入れるの がフランク・ザッパっぽいです。

フランク・ザッパというのは、アメリカの ロック第1世代にあたる、偉大な作曲家。「い たち野郎」とか、『チュンガの逆襲』といった アルバム・タイトルからもうかがえるような 脳みそがグニャクニャになる音楽を、見事な 演奏と変な声で提供しつづけてもう25年た。

```
10 CALL MUSIC(1.0,2.1,1.2)
20 CALL BGM(1)
3P CALL TRANSPOSE (-
40 CALL TEMPER( 6)
5P CALL PITCH(436)
                               3211
68 CALL VOICE(6 4,021,0 8,012,014,023)
90 DEFSTR A-7
100 '
110 AB="T18005L 8V1108"
```

シナル中し、見ています。自宅には、 SK 同さいう小さな小さなキーボ いかあって、それをピンポンとただき なから曲を作り、楽譜をおごして、そ れを見なからMMこにしているんだそ うです。将来の希望職業はマッドサイ

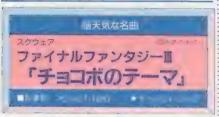
エンティスト。70パーセントくらいほ んとうごす

國國藤崎朝也

こでも今流行の16機の高校2年生、 藤崎朝也クンは、この作風にもかかわ らす、チャイコノスキーか好きなクラ

いろけっこうミュージシャンなんたけ と、シーケンサーでデシタルボーンを 鳴らすMIDI使いでもある。いやに MIDI使いが多いなあ。

```
120 B0="T18006L 8V1208"
130 C0="T18003L 8V1005"
140 D0="T18001L 8V1507"
150 Z0="T180V 60A 9"
  70 A1="BF+B4BGB4B(B)D+F+BR8(BR8)"
18 A2=">- PERBAGEF+GRBBRB>CRBER8GE"
19 A3="A4>CRBGGGBEF+4&RBGF+64"
20 A4="Ba+B>C+DC+DEF+R8C+F+CBRBB"
21 A5="Q3 BBBBBBB>CCCCCCCC Q8"
 220 A6="BR8B>C+D+<B>F+4ER8EF+GEB4<"
248 B1="(BF+(BB88BBBB)4BG(BBBBBBBB)4B<(F
 250 B2=">(CCCC)8R8R4R2<F<(FF)>F>F(CC+CC+
208 B3="(A<A>EF+)4>(CCCCCCCC)4<(G<G>EG)4
(BBBBBBBB)4(F+<F+>U+F+)4(BBBBBBBB)4GA(EF
290 B6="F+B(B4B)B(B4B)B(B4B)B(B4)"
310 C1="EBEBEBEBE)C<E>C<EBEB"
320 C2="<A>F+<A>F+<B>G<B>G<B>A<B>AGAG4"
330 C3="F+>D<F+>D<F+>D<F+>D<F+>D<F+>D<F+>DERBERBDR8<E"
340 C4="V1447 ER8GR8B2AR8>CR8E2< V1005"
350 C5="D+B(B)BF+B(B)BEB(B)BEB(B)B
 370 D1="R2R2R2R2C2"
380 D2="R2R2R2C2"
390 D3="C2G2C2GAC4"
400 D4="GCGCGCGCG4G4C4C4C4"
410 D5="C4C4G2C4C4G2"
430 Z1="R4.H16H16C4.H16H16C8M!8M!8M!8B16
B16816816B16B16B16B16
448 7="BH! 16H16S16S16BH! 8S16M32M32" - 72=7
490 PLAY #1,A0,B0,C0.D0,70
500 PLAY #2.A1.B1.A1.D1.71
510 PLAY #2.A2.B .(1.D .22
520 PLAY #2.A3.E .(2.L .23
540 PLAY #2, A4, A . C3, D . Z4
550 PLAY #2,A2,B2,C1.02,Z2
560 PLAY #2,A3,B3,C2,D3,Z3
570 PLAY #2.A2.82.(1.02.Z2
580 PLAY #2.A4.84.C3.04.Z4
PLAY #2.A5.85.C4.04.Z4
*** PLAY #2,A6.86,C5.D .Z2
               こ* つかも クシコス・木°スト "ーー
```



脳天気の快晴ぐあいにおいては、どう考え てもTHE WALKSクンのこの作品がチャンピオン。このごろテレビ・コマーシャルで も少し点れているこのテーマ、聴き覚えのある人も多いパズだ。

10 CLEAR2000:CALLMUSIC(0,0,2,2,2,2,2,1):CA
..VOI(EL02).05.02...5.014.024.012.035.03
3):CALLTRANSPOSE(-20):DEFSTRA-F.T:SDUND7
.22:SOUND6.13



これは、YMOの有名な曲。版権がややこしそうなので、この曲だけディスクにいれずフログラムを掲載するだけにしています。そんなにリストも長くないし、ぜひ入力してみて下さい。作者のコンセプトは「プラスチックスがYMOのカバーをしたら」ということだったそうで、そのつもりで聴いてみると、はうぼうに手掛かりが残されている。うーんYMOもよかったけど、プラスチックスも珍しく国際的に通用するクループだったなあ。

'SOLID STATE SURVIVOR PLASTICO

2 'by JL2TBB for MSX-MUSIC on HB-F1XD 108 CALLMUSIC(1.0.2.1.1.1.1)

420 F(4)="C+1824V1203CCCC0C4D4"



この作品は音色や音量のパランスが絶妙にできていて、同じスピーカーから流れてきても圧倒的に「音がよい」と感じさせる。リズムとベースを地味に押さえ、コードとメロティをシンプルで説得力のある音にしたのが成功の原因。ちなみに、75年頃のブラック・ミュージックや、80年代のレゲエには、この「シンプルさゆえの音のよさ」のエッセンスが話まっている。音のよさは、機材だけしゃなく耳のようにも左右される。という言。

```
10 CALLMUSIC(1.0.1.1.1.1.1)
    CALLTRANSPOSE(0):CLEAR 5000
30 DIMA%(15)
40 FOR I=8T015
50 READ A$:A%(1)=VAL("&h"+A$)
NEXT I
70 CALLVOICE COPY(A*.863)
82 DATA 0000.0000.0000
0 DATA 0000.0000.0000.0000
0 DATA 0000.0000.0000.0000
0 DATA 023C.20A4.0000.0000
0 CALLVOICE(663.863.833.863.863)
SOUND7.49:SOUNDO.5
I=148.DEFSTR A-F.F.
A0 " TI. REVIE"
B0="T=T:LloV12"
C0="T=T:LloV1104"
[v "T-I:10"
F0."T-I:V06A15"
F0="T=T:V10S1M3000L16"
R="R16."
A1="003AD-EADD-KEASE-L24EAKA>D-DEAD-EEA 1-.101( 666F vF-F) vF 1710 546 584 7.
```

Notes' notes /- "

BESTHE WALKS

最年少、現在中名の14歳。評者のよっ ディット 自由 デジャー ボースをナイン 音楽の趣味はHIS(ヒズ)。わたしは チャドレイチのへに トミをセットがた ・スケーセルですける ・選択 話さ り、まだった する かや ころ 心コ ・、こう、でか パー・・・・ パペ こす : こ よっちゃんが最近感激した3大パンド の1つでした。 がんばりましょう。 ヤ マハのSY55というキーボードを持 つ、音楽中学生でした。

圖圖圖禮村敬吾

GMと総田裕二が好きな16歳の高校1年生。MIDIもやっているし、いちおうパンドもやってボーカルを担当しているそうで、わたしは総田裕二を知・ないったのご!」もまま、まし

た。織田作之助ならちょっと知っているんだけどなあ。あ、織田信長も。

国際はっちゃん

独自の音楽的境地をひたすらかけのば りつつ、2枚目のCD作りにいそがし エニーニュージャンフラフィ、エスチ



```
230 A2="632>C. (AR16R8EEAR16BR16>CR16DR16
     248 A3="D4C4<B8AR16GR16A8&A2&A4&A8"
    250 A4="B32>C.<AR16R8EEAR16BR16>CR16DR16
E28E4R8E32"
260 A5="G4F4E8DR16C16R16E18E32"
   270 A6="R<A4B4>C4D2C4D8&D32"
280 A7="E4&E8&E16R16E8DR16R8C1&C32
   290 A8" F4E408CB8KB8B8B284&BR16B32"
308 A9=">E40408CB8R8B8B8B284&BR16B32"
310 AA="RA4P4>C402E4F88F32"
320 A8="G4F4E80R16R8C8&C2.<B88B32"
330 AC="AB>C8&C2.<AB>C2.&C32"
340 AD="R<ABACA-C4.C485C2.&S22"
347 AD="R<ABACA-C4.C485C2.&S22"
   350 AF="F1(B40-4F4
                    AF="D-CD-8&D-8(EEAR16BR16>D-R16DR16E
   28E4%EU A'2"
370 AG=">F+FF+8&F+8<AA>DR16ER16F+R16A-R1
   398 AJ="O3L16AD-EA>D-(EA>E-L24EA(A>D-DEA
   400 AK="L16RE4FR16G8&G8A1&A32"
410 AL="C<AECGR16F+R16R8G32A-.&A-8&A-32"
420 B1="03R16AD-EA>D-(EA>L24E-EA<A>D-DEA
D-E-E(A)32>L16C<AECER16DR16R8E-32E&E32&E
   430 B2="A-32A.ER16R2R4GR16AR16BR16>CR16E
  32V6E88F164E3Z6E6R.1F
440 83="R1R2R84EEG8A-8"
450 84="A-32A_ER16R2R4GR16ER16GR16>CR16E
-32V8E88E168E328E16R8R16"
 -520E0&E10&E32&E10AGN10
460 B5="R2E8DR10CR10CR88&B2.EDCCB"
470 B6="A4)F4G4A4B4G2G8F8V12"
480 B7="G8E8F+32G_B8G8GR10R8A&A1L10"
490 B8="R1R2O3B)CDCB)G8(B8"
  500 B9="R1R2>A-32A3</EA>CL24EDC<BAGV10"
510 BA="F4>F4G4A4A-4F8GBA8F8>C8<A8L16"
520 BB=">EC<GE>DB<GB>C<EGR16R8E8&E2.04"
530 BC="R2F6A8&A4R8FGABDEF8<B>C"
  548 BD="702.44F464A8F8)04"

550 BE="V13D8<A<V10EV13>B8E<V10EV13>A8E<

V10EV13>D8<BV10EV14>B8E<V10EV14>A=8E<V10

EV14>E8CBV14+B8E<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14>BE<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14>BE<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV10EV14<BV1
 560 BF="04AA-A8&A8E-D-D-R16DR16EABR16>D-
CD-8&D-8<0-D-ER16AR16>DR16ER16L16"
570 BG="DD-D&D&S<F+>D<F+R16AR16>D<A>ER16
F4<A-32A_GR16R8F8&F8<G>G"
  * SH="04AA-AU&A8DD-D-R16GR14ER16AB>D-
EA8&A8D-<A>D<A>E<A>AD->D-<E"
EA8&A8D-<A>D<A>E<A>AD->D-<E"
598 BI="05"+BG
608 BI="03V6LI6R16AD-EA>D-<EA>L24E-EA<A>
D-DEAD-E-E{A}3S2<L16V14"
618 BK="AA8A8V11>C8<(G)C>DR16EC<CG>D-&D-
1":BL="C<AECER16DR16R8E-32E.&E4"
620 C1="03A8.AD-EA>D-<EA>D-ED-8<A8A>A<A>
EC<CDR16R8E8>E-<E<E-E"
638 C2="03A8EBA8EAAAEEA8AB>C8<GB>C8<GCCC<GG>C8GCC8C8C"
648 C3="G8BA8GGGGDGGDRARAFRARFAAAFFGRA
  540 C3="<G8D8G8DGGGDDG8D8A8E8A8EAAAEEG8A
  650 C5="<G8D8G8DGGGDDG8D8E8<B8>E8<B>EEE<
638 C3="GBBGBBBBBBBBBCBCK"
660 C6=">L803FFFFFFFFFFFFFFFFFFV1202"
670 C7="EEEEEEEAAAAAAAL16A>ACG>G"
683 C8="<F8FFRFRFR6R16>C<FF>FCF>C<<G8GGR
 3>DR16<GABG>D8F<F
                   C9="E8EER8BR16R16>E<EE>E<B>EB<A8AAR8
>ER16R16A(AAL24)A6EDC(BL16"
.) 'A="F800F800F800F800F900 A-+F00'0 F0
CA-GFD"
        0 CB="C8CCC8CCCGBR16R8A8&A8AAA8AA8EE
                 CC="F8C8FCF&FFCCFCE8D8<A8>D8<A>D&D<A
 730 C="B8F8B8FB&88FFB8F8":CD="<"+C+C
740 CE=">>E<E8EE<E8E>>E<E8EE>>E<E8EE
               E E E E'E E EF+A-"
CF="02A8AA>A8.<AA8AA>A8.<AG8GG>G8.<G
770 CF- GZMAMANA. (ANDAMANA. (ANDAGGAGA. (G
6866)68.6"
700 CG="f+8f+f+>f+8.<f+f+8f+f+>f+8.<f+f8
FF>F8.<fF8FF>F6<6"
770 CH=CF:CI=CG
```

```
828 D2="D4R8R16V9B32>C.<AV7B32>C.<AR4R8R
16R2R4V15>R8E16E16":D4=D2
830 D3="V0R1604C4<B8AR16GR16A8&A2&A4&A8R
16":D5="V0R16644F4EBDR16C16R16E1&E16"
848 D8="V7R16F4E4D8C8R8<8882&B4&BR16B16
870 DK="05V7L16R16RE4FR16G8&G8A1&A16"
884 DL="V3R16C(AECGR16F+R16R8G32A-32&A-4
890 E="C16C16C16C16C16C16C16C16";E1="DA1
4V8Y23,0Y22,0Y24,00"+E+E+"SM;16S16SM:16S
16S16R16S16R16R8M:S8SB:16SB:16B:16B:16"
900 E="B16R16B10B16M:SB:4":E2="V14"+E+E+
E+E:E3=E+E+E+"B16B16R16B16Y24,100M:S:16M
!S:16Y24+80M:S:16M:S:16Y24,60":E4=E2
      E5=E+E+E+ "MS16MS16R8MS16MS16MS16MS16
928 E6=E+E+E+E
938 E7=E+E+E+"B16R16B16816Y24,100S!M!16Y
24.40S!M!16Y24.100S!M:16Y24.400.M!16Y24,
50"
950 E9=E+E+E+"B16R16B16B16MS16MS16MS16"
736 EATE+EE+E:EBTE+EE+E**B16816H16B16Y24
.10emS16MS16Y24.80MS16MS16Y24.60"
778 ECTE+EE+EE:EDTEC
980 EETE+E**MS8MS8MS16MS16Y24.120M!S!
16M: 16M:S:16M:16Y24.80M:S:16M:16M:S:16M:
990 EF=E6:EG=E7:EH=E6
1000 EI=E+E+"@A12R8Y24,160SM!16SM!16R8Y2
4.120SM!16SM!16R8Y24.80SM!16SM!16R8Y24.6
1010 EJ="S!4R4Y24.120MS8MS16SM16SM16SM16
000CM2400CC
        F="M260CR16CCM2100C8M260CC":F2=F+F+
F+F:F3=F+F+F+"M120CCR16CM999CCM2200CC":F
4=F2
1868 F5=F+F+F+"M2188CCR8M1999CCCC
1078 F="M260CR16CCM4300C8M260CC":F6=F+F+
F+F:F7=F+F+F***M4300C8CCM1300CCC":
1080 F="M260CR16CCM2500C8M260CC":F8=F+F+
F+F:F9=F+F+F+"M260CR16CCM3700CM3100CM370
acm3100c"
1090 F="M260cR16ccM4300c8M260cc":FA=F+F+
F+F:FB=F+F+F+"M3200C8C8M300CM220CCC"
1100 F="M260CR16CCM2500C8M260CC":FC=F+F+
1110 FE=F+F+"M3200C8C8C8M400CCCCM2300CCC
1120 F="M260CR16CCM2500C8M260CC" - FF=F+F+
F+F:FG=F+F+F+"M260CR16CCM3700CM3100CM370
0CM3100C":FH=F+F+F+F
  | 33 | FI=F+F+"R8M1200CCR8CCR8CCM800CC"
| 140 | FJ="M10000C4M800CCCCM1600C8M800M170
       FK="M800CCC8M2500C8M260CC"+F+F+"M14
#CR16CCM700C8C8"
1160 FL="M700CCCCM1700C8C8M500C16C16C16C
1178 PLAY#2,A0,80.C0.D0,"T=T;L16V9".E0.F
       PLAY#2,A1,B1,C1,D1,R+A1,E1,F1
      PLAY#2.A1,81.C1.D1.R4A1.E1.F1
PLAY#2.A2,82.C2.D2.R+A2.E2.F2
PLAY#2.A3.B3.C3.D3.R+A3.E3.F3.
PLAY#2.A4.64.C4.D4.R+A4.E4.F4
PLAY#2.A5.B3.C5.D3.R+A5.E5.F5
       F_AY#2 . A* . 86 . Co , Do . R+A0 . Eo . Fn
      FLAY#2.A7.E7.C7.D7.R+A7.E7.F7
FLAY#2.AF.B8.C8.D8.R+A8.E8.F8
```

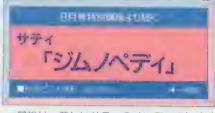
PLAY#2, A9.89, C9, D9, R+A9, E9, F9

PLAY#2, AB, BB, CB, DB, R+AB, EB, FB

PLAY#2, AC, BC, CC, DC, R+AC, EC, FC PLAY#2, AD, BD, CD, DD, R+AD, ED, FD

PI AY#2, AE . BE . CE . LE . R+AE . EE . FE

PLAY#2, AF, BF, CF, DF, R+AF, EF, FF PLAY#2 . AH . BH . CH . DH . R+AH . EH . FH PLAY#2, AK, BK, CK, DK, R+AK, FK, FK 1- 27 GOTO 1198



最後は、美しいサティのメロディでしめく くってみた。先月号の特別講座の続きにもな っているので、まあ聴いてちょうだい。ちな みに、バッハ、ドビュッシー、ラベル、サテ ィといった人のピアノ曲やオルガン曲を打ち こむのは、わりにかんたんできれいです。

```
FARFAREA
 48 C15="05L2RDRC+RDRC+RDRC+RDRC+RDRC+RDR
  DIS="04L2RBRARBRARBRARBRARBRARBRA"
50 D1s="O4L2RBRARBRARBRARBRARBRAR"
60 E1s="O6L4R2.R2.R2.R2.R4F+AGF+C+(B)C+D
(A2.F+2.&F+2.&F+2.&F+2.F*
70 A2s="G.D.G.D.F+.(B.)E.E.D."
80 B2s="RF+RF+RF+RF+RF+R7.RGRD"
90 C2s="RDRC+RDRC+RC+RDFORD+SR)DR(A)"
100 D2s="RBRARBRARARBRGRBRF"
118 E2s=")RF+AGF+C+(B)C+D(A2.)C+2.F+2.<E
      2.8E2."
A35="<A.>D.D.D.D.D.D.D.D.D.D.D."
      C3s="RCR<BRBRARAR>CRCK<BRARA"
D3s="RARGRGRERF+RARARGRERF+"
       E38="AB>CED<B>DC<B>D2.&D2DEFGACDED<B
      C4$=">RERC+RDRERF+R<A4>D4E,F+."
D4$="RBRARBR>C+RC+R<<<<684>B4>C.D.
       E4$="G2.F+2. (BAB)C+DEC+DE(F+2.)C2.D2
230 F4$="R2.R2.R2.R2.RARREG2.D2."
      645="L201R2.R2.R2.R2.R2.R2.R2.R2.A."
A55="E.E.E.E.E.A.D."
85$="RGRARFRARARD464A.A."
      C5$=">RERFRCRERFR<A4>D4E.F."
D5$="RBR>DR<AR>CRCR<<B4>B4>B4>C.D.
 T=T; 016V11"
330 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$.E1$
340 PLAY#2.A2$.A2$.B2$.C2$.D2$.E2$.E2$
350 PLAY#2.A3$.A3$.B3$.C3$.D3$.E3$.E3$.F
360 PLAY#2 . A45 . A45 . B45 . C45 . D45 . E45 . E45 . F
      PLAY#2, A1$, A1$, B1$, C1$, D1$, E1$, E1$
      PLAY#2,A2$,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$
PLAY#2,A3$,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,E3$,F
     PLAY#2.A5$.A5$.B5$.C5$.D5$.E5$.E5$.F
5$,G5$
```

かりませんが、いずれなんらかの業界 * ^ () () * /] * /) * /] * /) * /] * /) * /] * /) * /] * /) * /] * /) * /] * /) * /] * /) * /] * /) * /] * /) * /) * /) * /) * /) * /) * /) * /) * /] * /) * /) * /) * /] * /) * /) * /] * /) * /] * /) * /] * /) * IN THURSDAY TO SEE THE ります。え一、あまり関係ないかもし れませんが、最近、よっちゃんが「世界 ことにはあったスパントカ

CK="V1404AAA8V11C8CCGB-R16>C>CCCGCCA

38A6E8A8EAAEAAEAE8"

300 CL=">>A>A<A>EC<CDR16R8E8>E-E<E-E"

310 'DON°-> to %2000**

だけれど、新宿PITINNでほぼ1 けたし、フィフをちょかにそりからだ 毎トリオートナチュフィカルかぞれ です。わたしは毎月行って感激して帰 ってきます。機会があったら、聴きに

きましょう ぎがっしょう







パソ通のはじめは本当に忙しい。必要なツールをそろえたり、自己紹介なんかを書きこんだりするので電話料金がうなぎ昇りだ。そんないろいろから救ってあげちゃうぞ。

初心者のためのコーナーを活用しよう

パソコン通信(以下パソ通)を はじめてみたけれど、「なにをす ればいいのかわからない」なん ていう人も多いと思う。今回は

そんな若葉マークネットワーカ ーに救いの手を差しのべてくれ る、ニフティサーブの神様みた いなコーナーを紹介しよう。 1つは『ビギナーズコーナー』 もう1つはMSXフォーラムの 『ビギナーズ・ルーム [準備室]』 だ。 ここなら失敗しても恥ずかしくないので、パソ通をはじめたばかりの人はここで、経験値を上げちゃおう。

自己紹介をかねてボードに書きこんてみよう

「ビギナーズコーナー」は機種を問わずパソ通をはじめたばかりの人に書きこみや読みこみなどの基本を学んでもらうために用意されていて、トップメニューから15番のビギナーズコーナーを選ぶと下のような選択画面になるのだ。

3の練習フォーラムでは、初 心者が自己紹介がてらに書きこ みの練習をしていた。ちょっと、 のぞいてみよう。 (日本) (動物の作用を (事) (事) (動物) () (4) () (44) ()) しか・

やっぱり、パソ通をはじめたばかりだと、いろいろ苦労も多いんだよね。練習フォーラムにいながら、すでに難関に直面しているのが、文面に表れていて思わず「がんばれ」とか声をかけてあげたくなる。ちなみにこの問題は解決したそうです。

 「おじさんもがんばっています」っていう感じの自己紹介で読んでいて、思わずニンマリ笑みがこばれちゃう。子育てって大変なんだな~って。

ね、やってみると楽しいでし よ。ちなみに、最後の「/E」は 行頭で入れないと書きこみ終了 にならないのだ。

もう一度ビギナーズコーナーに戻って、今度は4番の「ビギナーズフォーラム」に行くと、パソ通初心者の、素朴だけど切実な疑問がいっぱい書きこまれた掲示板(ボード)があって、みんなの苦労が伝わってくるのだ。そんな初心者の疑問にシグオペさんやペテランの人たちが親切に答えてくれるので、安心しているいろ聞いてみよう。



大洋ファンっていうことは今頃、歯ぎしりしてるんだろうな。 はて? そんなフォーラムあっ たっけ。



ふーん、そんなフォーラムがあったんだ。ニフティサーブくらい大きいといろんな趣味の人がいるから、話題がコンピュータやケームばかりじゃないというのがいい。フォーラムの1つ1つが同好会みたいになっていて、共通の趣味の人たちが共通の話題で盛り上がっているというわけだね。

74 おわびと訂正

に終している「MARIO NET」のオープニング画面の 5 c の 1 3 用電話番号は変更されました。 現在の番号は、0 4 2 7 - 9 5 - 3 4 2 1 です。写真の番号には 絶対に電話しないで下さ MARI NET のシスオへさん並びに読者のみなさんに 大変ご迷惑をおかけしたことをおわひいたします。

それでは、さっきの練習フォーラムを使って自己紹介をしてみよう。



練習フォーラム2番の掲示板 を選んで、2番の登録を選んだ ら、書きこみ開始。 書きこむときの注意としては、 ①左から右までびっしりと文字 で埋めないこと、②行と行の間 に空行を入れること。③ | 口と ハンドル名を書く、くらいかな。





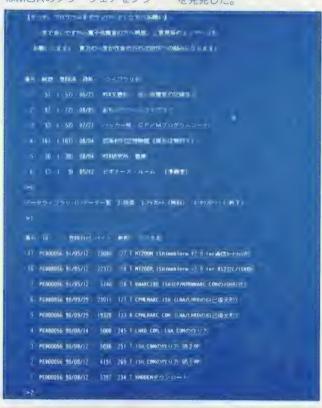
最後に練習フォーラムの卒業 生のメッセージを紹介しよう。



データやプログラムをダウンロードしてみよう

さて、今度はMSXユーザー がたくさんいるMSXフォーラ ムへ行ってみよう。今回の目的 はMSXのフリーウェアをダウ

ンロードすること。データライブラリーへ直行すると、6番に「ビギナーズ・ルーム [準備室]」を発見した。



でもって、1番のデータ一覧を選ぶとズラズラズラスとデータが表示されてくる。ここはパソ通をはじめたばかりの人のためのライブラリーなんだけど、基本的なフリーウェアだけでもこんなにあるのだ。

サータ K 3 134 CEMOTE サル 南丁 W IF F F F MAD A 2 東京 135 東京 135 東京 135 東京 135 東京 136

試しに「ISH.COMの作り方 第1弾」というデータをダウン ロードしてみよう。データには かならずちょっとした説明文が ついているので、まずはその説 明文を読んでみることが第1歩。 そのときに「属性」という項目に 注目、このデータの場合は「テキ スト」なので文字と同じように 画面に表示することもできる。 もう 1 つ「バイナリ」という属性 もあって、こっちのほうは画面 に表示することはおろか. XMODEMなどのプロトコル を使わないとデータの受け渡し すらできない。でも、まあこの データは幸いテキストなので、 プロトコルは2番を選べば下の ように表示されてダウンロード は終了するのだ。



なぞのXMODEMとは?

基本的にパソ通でやりとりするのはテキストデータだけ。ボードを読むときなどは問題ないのだが、マシン語プログラムなどをダウンロードするときにちょっと困る。マシン語プログラムなどはコンピュータの内部で実際に使用されるバイナリデータという形式で作られている場合が多いので、通信の

ための信号なのか、プログラム上の信号なのか、見分けがつかず暴走することがあるのだ。で、このやっかいなバイナリデータをやりとりするための方法が「XMODEM」なわけだ。バイナリデータを違う(128バイトを1ブロックとする)データに変換するプログラムだと考えれば正体が見えてくる。



ニフティサーブに入って いますが、ログアウトし たときに電話回線がつな がったままなのです。どうした ら切ることができますか? (東京都/太田教・15歳)

太田くんのいうようにニフ ティサーブではログアウト しても電話回線は切断され

こんなときどうする?

ません(1分20秒以上たつと切断される)。お使いのモデムはFS-CM1ということですので、ログアウトして「O1+」と表示されたら、「CTRL)キーと(STOP)キーを押せば、電話回線を切断できます。ちなみに「01+」のあとに「、00+」と入力するとそのままログインすることができます。

お便り待ってま~す

パソ通天国では、全国各地の草ネットを誌面で紹介していきます。このコーナーを読んだ草ネットのシスオペさん。Mファンといっしょに、キミのネットを盛り上げてみませんか? 草ネットをタップリ楽しんでいるネットワーカー諸君も、すぐにシスオペにメールだ! MSX・FAN「バソ通天国」まで、紹介文を送ってくださいね。特に、MSXががんばってるネットは、最優先で応援しちゃうぞ! また、パソ通での業朴な疑問は「パソり」係まで。



スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

フリーウェアとは 多くの人 に使ってもらうことを目的に 、首作権は収集しないか、無料で 担借されているソフトのこと。 ゲームやツールをはじめ、CG や音量など数や種類も膨大。

プロクラムを改造したり、だ れかにゆずったりするのも自由 だが、作者の希望にそう形で使 用する(たとえば他のネットへ の転載禁止や、営利目的の使用 禁止など)というのが大前提だ。 このほかにPDS(著作権を放 ⊕したもの)やシェアウェア(使 用**を支払うもの)などがある か、フリーウェアは作者が著作 権を放棄しない点と無わたとい う点ではっきり区別される。そ もそも、日本の著作権法のもと ではPDSはすべてフリーウェ アのことなのだ。ただ、呼び方 はネットによってまちまちなの

また、ソフトを使うし合、使 ってみた結果のレポートや、八 クを発見した場合の報告などを 作者にすることはフリーウェノ を使用する際の最低限のマナー である。作者にフィードハック して、みんなで育てていくのが フリーウェアなのたから。

パソ天としてもこれらフリー ウェアの作者へすこしでもフィ

ートバックしていきたいと考え、 5回紹介するソフトの博物文を 読者のみんなにお聞いしたい。 ハカキや手紙にソフト名と感動 やバグのレポート、こんな機能 もほしい、などを書いて〒105東 京都港区新橋 4-10-7 TIM MSX・FAN編集部パソ通天 国「フリーウェア感想文」係まで 送ってほしい。抽選で5名にテ レホンカードをプレゼント。

用ディスクの作り方

今回このコーナーで紹介する ソフトを使用するには、MS X-DOS(\$tk, MSX-D OS2)が必要である。

さて、MSX-DOSのディ スクから、 MSXDOS. SYSŁ COMMAND, COM あるいは、

MSXDOS2. SYSŁ COMMAND2. COM (ターボ日はかならず後者) のファイルを新しくフォーマッ トしたディスク(実験ディスク と呼ぶ)にコピーする。

コピーはDOSのプロンプト (A>)が出ている状態で、

A-COPY MSXDOS. SYS 8:4

A>COPY COMMAND. COM B: 0

MSX-DOS2の場合は A>COPY MSXDOS2, SYS B: 5

A>COPY COMMANDS, COM B: 6

ここで、付録ディスクの出番 だ。付録ディスクから、 PMEXT220, COME PASOTEN. PMA の2つのファイルをコピーする。 A>COPY PMEXT220. COM B: O

A-COPY PASOTEN, PMA B: 0

ドライブを付録ディスクから、 実験用ディスクに入れ換えて、

A >PME X 1 2 2 0 4

を実行して、

ASPMENT PASOTEN *. * & とし、ディスクに全部で12個の ファイルかあれば成功だ。

A > D I R / W O



作

Ly M Harrish

ish.com(ish: イシと呼ぶ ことが多い。画面は大文字で表 示されているが、本当は小文字) は、バイナリとテキストを相互 に変換するためのツールである。 isnで変換されたデータは、



という、不規則な文字や記号(テ キスト)の列になる。

これなら、ふつうの文字のよ うにメールやボードでかんたん に送れる利点があり、あまり大 きくないフリーウェアの受渡し には、このisnによって変換し たファイルは大変便利なのだ。 また、タウンロード中に雑音

なとか入ってバグになることか

よくある。isnには、データのバ グを補正する機能もあるため、 このishで変換され保存されて いるフリーウェアは多い。

ish.com

を入手するには、 MAKEISH, BAS

というファイルをふつうのB ASICファイルと同じように

RUNさせる。

ASSACICO

RUN" MAKEISH. BAS"



という調面が表示がされたの ち「Ok」が表示されればディスクに ISH. COM ができ上がってるというわけな

PMextEPMar C2を作る

PMarc2のような複数のフ アイルを 1 つにまとめ、大きさ を圧縮(凍結ともいう)するツー ルのことを、アーカイバという。 また、PMextは、圧縮されたフ アイルを復元する(解凍ともい

フリーウェアはネットからタ ウンロートして手に入れるため、 大きなプロクラムはそれだけ。電 話+全とアクセス+全がかかっ てしまう。そこで、小さくまと めるアーカイバはパソ通では必 高温机

う)ツールだ。

PMンリーズは、Bヒットパ ソコンのOS、CP/M用ツー ルとして開発されているが、 MSX-DOSEでも動く。

PMextia, LHa, LHarc などのアーカイバで圧縮したし ZHという拡張子のファイルも 解凍できるのた。

実験ディスクを作る作業のと きにじつはこの解凍作業をすで にやっているのだ。では、もう 一度付録ディスクから実験ディ スクにコヒーした直後に戻って みよう。付録ティスクから、生 験用ディスクに入れ換えて、

A SPWEXT2709

トゆったら

PMsf# Version22 00 for CP/M Copyright(C) 1930 by yoshibiko Mim PMEXT2 DBC Extracting DI
PMEXT COM Extracting DB

という画面表示のあと、PME XT2. DOCEPMEXT. COMというファイルかできた。 このPMEXT. COMが経過 するためのプログラムというわ けなのだ。つぎに圧縮用のプロ クラムを解凍しよう。

A > PMEXT PMARC 200 +. + 4



という画面表示があり、 PMARC2, DOC PMARC2. COM の2つのファイルが出てくる。 「~. COM」が本体で、「~. DO C」はそれの説明文である。

PMCHGMXの使い方

PMCHGM) by SO LONG

PMext.comはCP/M用に作られているので、MSX-DOSのタイムスタンプの機能が正常に個かはレータイムスタンプとはファイルが最後に書き

がえられた時間を記述する。ac のことだ。

では、PTPMA. PMAを 解凍しよう。

APPMENT PTPMA *. **

PMCHGMX. MAC PMCHGMX. COM PMCHGMX. DOC の3つが出てくる。そして、

A>PMCHGMXO



Q + (* +), * * * 1, . * H(; * *

BPUNCH. ISHで解源・圧線を実験する

さて、今までの作業のまとめ といっことで、風船書りゲーム をBPUNCH、ISHという ファイルから取り出してみよう。 拡張子を見るとわかるように、 iSh形式のテキストファイルだ。 もちろんこのままではゲーム プロクラムとして起動できない。 まず、iSh形式のテキストファイルをバイナリ形式のファイルにコンバートする。

ISH. DOC DOSのTYPEコマンドなど で見ればわかるはずだか、

ISH [ファイル名] の順に入力する。この場合は A>ISH BPUNCH, ISH 9

でファイルの復元が開始され、 画面に

The Company of Confection (Confection of Confection of Confe

と表示され、ディスクのなかに BPUNCH、LZH というファイルが作成されたこ とと思う。 「~、LZH」という拡張子の ファイルは、LHaroやLHaと いうアーカイバで圧縮されてい ることを意味しているので、今 度はこれを解凍する。

これには、PMext.COMを使う。PMext.COMはPMarc.COMを使って作る「~.PM A」という拡張子のファイルを解凍するほか、LHaやLHarcで圧縮されたファイルも解凍できるのだ。

これも、PMEXT2. DO Cを見ればわかると思うのだが、 PMEXT [圧縮ファイル名] [解凍ファイル名]

で解凍する。この場合は、 A>PMEXT BPUNCH *.**

となるので、これを実行すれば、



と表示され、 BPUNCH. BAS BPUNCH. BIN BPUNCH. DOC の3つのファイルか得られる これて解凍作業は終了した。

A>BASICO

で画面はBASIO画面になる ので、あとはファンダムと同じ ように、

RUN" BPUNCH. BAS" 5

とすれば、楽しい風船割りゲームがスタートするのだ。

今度は逆に、圧縮して、isnファイルを作ってみよう。

まず、PMARC2. COMを 使って圧縮をかける。

実験のまえに、

BPUNCH. ISHと BPUNCH. LZH を消去しておこう。

A>DEL BPUNCH. 15HO

A > DEL BPUNCH. LZHO

BPUNCH. BAS BPUNCH. BIN BPUNCH. DOC 03007771NE BPUNCH. PMA というファイル名で圧縮する。 この場合の言式は、

A>PMARC2 BPUNCH BPUNCH. ***
となり、実行すると、

Phare version 2 Up for the Company of the Company o

というわけで、PMAファイル ができる。

つぎに、ISHに変換する。 A>ISH BPUNCH. PMA /SO とやれば、



という表示があって、PMAファイルをISH形式に変換した、 BPUNCH.ISHが完成する。



~.DOCもあるんです

解凍したときに本体「~、COM」と一緒に「~、DOC」というファイルができる。この「~、DOC」というファイルは説明書みたいなもの たとえば、「ISH、COM」にはもっと、いろいろな機能が隠されており、「ISH、DOC」を読めばそのやり方が書いてあるのだ。どうやって読むかというと、とにかく漢字BASICがなければできないが、

A>BASICO

CALL KANJIO

CALL SYSTEMO

A>TYPE ISH. DOCO

で見られる。

BALLOON PUNCHの遊び方

レトロ感覚の風船割りアクション ゲーム。カーソルの左右で移動する。 シャンプ台はシーソーになっていて、 常に片側に人か待械している プレイヤーは、シーソーのだれもいない 側で、上空から落下してくれる人を うけとめる。すると、シーソーの反 対側にいた人か飛び上がり、十分な 高さかあれば、上空の風船に当たっ て、これを割ることができる 風船 は高い位置ほと得点が高い

人は、シーソーで受けそこなうと 死んてしまい、4人死ぬとケームオ ーハーになる なお、お高くシャンプ するコツは、できるだけシーソー先 端で人を受けとめることた 風船を 全部割るとステーシクリア



BALLOON PUNCH by SATICO



THELINKS INFORMATION PAGE

今月の日末

丰 ズ I ア

さて、今回のパソ通天国は初 心者のためのコーナー紹介だ。

有料ネットは、初心者かなる べくはやくネットになじめるよ うに初心者コーナーを設けてい るわけなんだけど、ノンクスに も、もちろん初心者のために、 いろいろ教えてくれるコーナー がある。

メニュー番号フの、ビギナー ズエリアがそれだ。

とにかく、右も左もわからな い状態で入会してきた新人さん は、ますここでリンクスかどん なところかを教えてもらうのた。 ここの特徴は、学校のように クラス編成になってること。

初心者のみんなは同しぐらい の実力の初心者メンバーと、お 互いにメールを書く練習をする というわけ。

同時に、このクラスで偶然知 り合った人が、最初のリンクス 仲間になるってわけだ。

わからないことは、各クラス の担当者(担任の先生みたいな 人)にボートを使って質問すれ ばていねいに教えてくれるのだ。

また、初心者専用のチャット が毎週金曜日の21時から開催さ れていて、このときは、ベテラ ンはあっちいけ/ 初心者同士 でゆっくりのんびり話し合いま しょうというわけた。

ヘテラン同士のチャットは、 すごいスピードでメッセージが 交換されるので、初心者はなか なかスピードについていけない。 でも、初心者同士なら「返事が遅 い!」なんて思われたりもしな

いで安心してチャットが楽しめ るし、夢中になっているうちに、 書きこみ速度もレベルアップす るだろう。

ただし、初心者エリアは、あ くまでも初心者のためのもの。

レベルアップして自信がついた ら、つぎは一般のシグやチャッ トに挑戦し、リンクスを楽しみ まくってしまおう/

というわけでリンクスのビギ ナーズエリアはこれでおしまい。

BESTANES OFFI

THE LINKSUACEのうカイインのみなさんに、 いちは"Aさいしょにのぞ"いていたた"きたいのか"、 ここと"キ"ナース"エリアで"す。

LINKSネットのキホンできなつかいかたを おほ"えていたた"くとともに、ネットないて **ツモンについても、かくクラスのたんとうスタッフか**"

おこたえしていきます。 ます"メールで"「ヒ"キ"ナース"クラスさんかき ほ"う」とかき、ID-0000020 へおもうしこみ さい。カント ****ルネームもおわすれなく!**

くだ。さい。カント"ルネームもおわすれなく! あなたのクラスか"きまりした"い、シークレット。 ホ"ート"コート"をメールで、おしらせします。と"ん なクラスメートとなかよくなれるか、おたのしみにね!

O.H A 121111/

r T

ズ

0 20 リア

10

100

MSX・FANの郵便箱 ~今月のメールから~

さて、今月のメール紹介だけ ど、本誌8月号で「おもしろい書 きこみしたら載せてあげるよ ~」と書いたら、予想とおり来ま したねえ。この、「MSX·FA Nの郵便箱」は、目立とう精神 (なつかし一)大歓迎/

といっても、今回の彼の書き こみは、単純に「載りたい」って ことだけじゃなくて、自分がり ーターをしているボードの宣伝 もかねている。

SL7BAっていうと、企画 BBSの、パソコン情報局。M SXはもちろん、他機種も含め てソフトやハードの青報を交換 するためのBBSだね。

どうせなら、ボードの紹介も 書いてくれたらよかったのに。

各コミュリーダーさんも、よ かったらMSX・FANコーナ 一「めいおうせいつうしん」まで、 どんどん青報をお寄せくたさい ませ。

12,132 ****

28日17時

MEN N00203M

FROM ID 6902696 おはつて し"ゅんといいます はろー

ここにきたかっていうと Mi-FANにのるた めて"す(わらい) し"ぶ"んは SL7BAのコミュをしてます もしよか

ったら SL7BAのほうにも きてくた"さい そんな わけて" ここにかきこみしたわけて"す わけて ここにかきこめしたわけて す M - F A N にのったら ひともくるかなぁ?なんて あま いかんか…えしちゃったりしている し…ゅんて…す て…は みなさん このかきこみか… M - F A N にのる ようにいのりなか…ら おしまいにします て…は M-FANICOS

ーし"ゅんー

/ 19 F/

アプローズ:ザン・マギックスの冒険

テーブルトークRPGのため のボード「RPGすくうる」で展 開中のシナリオ『アプローズ』に 参加しての、RPGレポートの

「話は聞いてやるが……。オレ は腹がへってるんだ。

不思議な飛島を追って行った娘 をさがしてほしいと、頼んで来 た、画家のじいさん、ミアシス ノーに、ザンはちょっとばかり はったりをかましつつ話しかけ た。じいさんはとりあえず食事 をそろえてくれた。たいしたも のは出なかったか、まあ依頼人 としてはましめな、いい客た、

1人娘で放浪癖のあるハルウ ィは、20歳。フーテンだろうと、 アーパーだろうと心配だろう。

「ふむうん……まあ、いいか」 ザンは依頼を受け、前金を受け 取った。山への街道には化物が 出るそうだ。戦人の血が騒ぐっ てもんだ。

おお/ 肝心なことを聞き忘 れていた。

「あんたの娘、キレイか?」 じいさんは少々困惑きみに 「髪は短いのですが、素朴な魅力 は持っていると思います。 と答えた。

親のひいき目と画家の審美眼 とどっちか上たか知らないか、 娘を見ればそれもわかるたろう。

ザンは食い物を買いこみ、武 器の手入れをして、夜明けとと もに出発した。

(次号に続く)

LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、 〒604 京都市中央区烏丸通御池上ル 日本テレネット株 リンクスMSX・FAN 係 ☎075-251-0635まで、直接問い合わせてください。 MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅臍のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている/

ファンタム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREENの:WIDTH40 を実行してリストを表示したときの画面数 (ただし1画面は40字×24行として、空行 やOkは含まない)によってプログラムの長 さをはかり、以下の4タイプにわけている。

● RP部門 1 画面タイプ リストが1 画面(24行)以内の作品

●RP部門 N画面タイプ

1画面を超える5画面以内の作品

●日P部門 10画面タイプ 5画面を超える10画面以内の作品

OFP部門

10画面を超える本格的な作品。プロクラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたは テープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定

1 応募用紙を使用し、シ要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1 枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーレン使用。

②プログラムの遊び方、使い方 っけわれている多数の意味と、プロクラム の各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使 用しているプログラムでは、マシン語の各

処理に対する解説と、ワークエリアなどの

詳しい説明をつけること。 4プロクラムの資料、解法(BPGなどは マップや民解、シミュレーションならテータの 質なと)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたっ、出版社名と号数 ペーシ数など)

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディ スク(テーブ)在中」、「一フ折版**」の文字 も赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないよう。 ダンボールなどで厳重にディスクを包む

1枚のティ人クまたはテープに複数のプロクラムを入れての投稿はかまわないか、 すべてのプログラムに対して解説の手紙を 書き添えること

★採用

採用された作品の作者には、規定の謝れと掲載。たおよび作品のオリシナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の重掲載制にと掲載された場けている。また、アイチアしたいで不動ゲーム化される可能性あり、

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞

●第16回季間亞励賞

10月号から12月号に掲載された日子部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上けます。

第15回す電視動電の発表は、下記のF P部門規助費とあわせて少用中のファンタムスクラムのペーシでも、なっています。

●第4回FP部門桌肋實

10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度か高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

FM音樂面

FM音源を使ったプロクラムを募集。なお、プロクラムにはREM以外し小文学のアルファヘットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものに かきる。ソールを使用した場合は変換して から投稿のこと。

作品の応募まデープ、またはティスクにセーブしたものにかきる。

★応募書類の規定

1 応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙 1 枚(コピー)を使用すること。また、各作品ことに作者自身のコメントをごきれば 別紙につけてほいい。

★並ぶにあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「一 ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、 クンホールなどで厳重にティスクやテープを包む。

★採用

規定の割れと掲載誌。

AVJ π -5 Δ

エスプリのきいた29字×29行以内(短い もの大歓迎/)のオリジナルプログラム。F M音原使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参昭されたし。

自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。 ★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・ 電話番号 ②タイトル

3プロクラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★判定にあたっての。各注量 ハカキに手書きての応募も可。たた。 89字詰めで行番号は赤で書くこと。また、 おこれ。に象判門を明ま。

★採用

は用者全員には掲載されされ、行号す 関本とっており、3回は用されるとMノアンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは105ページの下欄外「特典」を参照。

ほぼ梅唐の CGコンテスト

総を描くことが好きな人のためのCGコンテスト、影響は独善見さイコストの2つ。 得意なまった応義してほしい。たち、の部 門も作品ことこのイト、もつ、生材等限的 ピオスト・リーをきたしてました。

作品の応募は、オルナルのプロケッ化でも、市販のグラフィックツールでも、本体に内轄されて、ペロロットを使ったものでもまれない。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●インスト 部門

1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定

1 宗募用紙を使用し 。要事項を記入 複数同時応募の場合は、作品でとこに募用

紙 1 枚を使用すること。その際、応募用紙 ・よコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投札するプロクラムの部門を封着の表 に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディ スク在中」、「一ツ折蘑菜」、「使用したソー し名 の文字をすべいて明記

・郵送途中で破損してしまわないように、 ゲンホールなどで厳重にディスクを己む。

★採用

各部門とも5つのフンクと質品が用量されている。作品はヒッノーの5人の審査 見こより毎月評価され、みこと掲載となる と ランク別に規定の質性と質品を進呈する。また 年年11度の特別企画も規定検 が中

ケーム制作置座

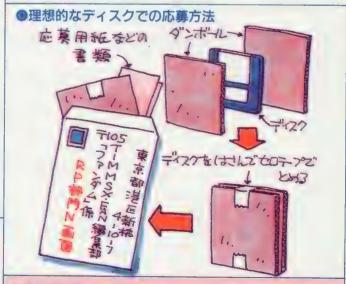
ケームシェリオなら、フェン、 形式を懸わずなんでもかまわない。 ただし、以下の現金でそって「繋ってまし

★に募書時の規定

D住所·郵便番号·氏名·年令(学年 · 憲記番号 ミンナノオにはタイトル名、シャン いはかなっす明記のごと、

★採用

現在はさくに定めていないか、よい作品は市販の道もある。



●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまろコーナーをてにざってください。

す べ て の 投 稿 の あ て 先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部「OO」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。 のところにはそれぞれのあて 策を入れて、応募してほしい。また、封箭にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- ●盗作や二重投稿は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インタ

一メディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に警理をしています。 ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿	応募用紙				編集	部の整理番号	
投稿ジャンル	例:ファンダムのN画面への 「執は 1 ②	② FM音楽館(Î	FP部門)	2ゲー	部門N画面タイプ ムミュージック 3		タイプ
10		.41での他(_	1
作品名		•				[ファイル名	
氏	フリガナ		/ \ _	\$ \$\frac{1}{2}\$			
名			() 歳男・女		*「投稿ありがとう」抵	記載時は本名のみとしま	きす。
住	T	フリガナ		A			
所		都道 府県					
22	-		-	投稿日	1991年	月	日
ア	①この作品を他の出版 2(1ではいと答えた 3(全員の方に)この付 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・CD	:方のみ)その雑誌で 作品を作るときに参	採用されましたか	? l å	い 〔雑誌名 	うはその雑誌名や作 年 月号	- 品名などを ベージ]
ンコ	参考にした作	品名・記事名					
ケ							
1	いいえ						
	④(FM音楽館に投稿の	の方のみ)作品の作	曲者、歌手、演奏者	がわかね	れば教えてださい。		
1	[作曲者]	[歌手。	演奏者]
	⑤(CGに投稿の方のa	み)使用したツール:	名、ロードの仕方を	教えて	ください。		
	「ツール名						
	「ロードの方法 作品コメント						
	11 04-17						

6月期整理分(日月号採用対象分)より

たに紹介しているのは、本質に適点を作ってもも技術で開きの方式、解です。例。も 分月2日 切さ者のために任一でこれがいたたったできんごす 名ではいていた (1mg ②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。

ファンタム

●北海道

3D WARS/石川伸之介 CODE SEARCH 他①/二階堂功一 チャイナステーション 佐藤漬付

めざせ! 盗塁王/菊地正博

● 南京県

AI/ 構山勇太

●岩手県

SONAR~GAME OF EAR~/ 與谷剛

@宮姚県

DORBULU ~ハスケ 小への道~ 管原直樹

AUTO FILE/佐藤敏博

THE BADMINTON 他(1) 阿部俊一郎

○ 28 (0 19

PAINTER/神野誠

K-16ストライカー 他! 酒出智之

矛盾 他①/浅居新吾

◎ 栃木県

USE MAROC 他個/竹川視野 1000

O群馬馬

Oh! Jump Man/萩原正人

アライブハード 制部光生

○埼王県 レースのすすめ/本橋直斗

○千葉県

2人でBURABO! 他②/蘇田茂幸

波じゃ!! 総野主物 CRAZY ROOM 他① 浅井将史

◎東京都

スカッド対ハトノオット 他 2 中司教久 FALLING BALL 他①/岸間航

眠れぬ狼達へ/清水政之 THE-SUPER FIGHT!!/上田博之

GREY COLLEAGUE/東鄉生志

●神奈川県

KOM0000!/平間健一

Bostifa - millimit YOPPARAI SPECIAL 他(I)/桑原新悟

ブロックパニックV1.3/内藤竜治 HAND AND SQUIRREL 他①/赤崎和広 スライム大活劇/田村太

●長野県

バーザス(VS)/上島努

THE SUPER大 他①/木内靖

SKY DRIVE/鈴木幹也

●石川県

多人数型そるふぇーじゅ/中本聡

●岐阜県 CLICK IT/塚原修

UNCANNINESS BLOCK/柴田耕治 NINE KEY/柴田森雄

●静岡県

Bomu/稲木雅人

● 野知県

さあ、何でしょう/伊藤辰

ロセオ/松田勝

THE BASIC POKER/山田洋平

◎二重県

メーバーマン供金を含みの状 他 菊川知告

AIS もく/島幸司

0 当贸用

草けいば/沢田芳秀

●京都府

●大阪市

大爆撃 他(1) 益山知也

た験と カヒュ音 パ 甲酸香 ハイテグ モアイの塔」 世 1 森津護管

マウスゲーム 1 他(3)/服部勝吾 **自**由情 層

ANALYTIC COLOR 他 1) · 長谷川誠

コズカイチョウ 他①/田中正

HANDS BATTLE/青木拓人

SILVER SNAIL/将積健士

● 神田 「小山場 CAR CRASH/西岡哲志

● 島根県

SH/加藤真樹 ●急知県

ジュエルコネクション 山本語

●福剛県 多角刷り対応キャックタハターシェテ・タ 井口正樹

■ 品 县 **①**

蛇VS/荒木信吾

なるべくはやく/藤本修一

REMOTE TOWN/吉永雅弘

●鹿児島県

SORE FINGERS-ナイフの達人/日高洋士 ???/出口光国

●北海道

カトリセンコウ 他 4 寿澤則夫 怒アップ 他3 佐藤貴行

●育森県

蚊 村林恒

○岩手県

扇風機 他①/中崎孝司

@ 宮城 閏

あひるがいっぱい/小野寺健一

ウルトラマン 他 | 後藤道彦

●利用焊

卓珠 今野剛人

時代はモノトーン// 京屋駅

●群馬恩

蚊/上野悟史

●埼玉県

花火/星野典久

●千葉県 あり地獄/渡辺憲一

さあー、食べよー/ 松田裕之

海 他 . 綿賀正樹

◎東京都

22才のBirthday/神谷和宏

クラクション/丸山聡

WAR PROJECT'91 他⑤/竹中智 きもだめし 菊池秀悦

●神奈川県

ハンター 他①/大塚康正

ポリンキー 他⑥/原費洋 ヒ・ナ・ノ 中村祐介

●長野県

死角 村井,享一

そーじき 木内晴

◎岐阜県

毛虫 他① 井添慎太郎

●静岡県 連発花火 他们 鈴木雅博

● 愛知県

無音ミシン/西川行夫

地域の戦小録 地 2 泰原昭宏 せまりくるとうふ!/森山健一

風車の八七の国車 卓山宏之 メーテル・ハーデル 永野港市

金田田

国旗/森康則

昔のradio 他 21/赤塚序 1イスの拡大国 他 久画真一 自えた宇宙人 笠 * 位記 電光掲示板 他 21 / 界外年応

●滋賀県

NOKOGIRI 他①/白子雅行

● 大 8 反 広下

18禁のチューリップ 他②/福田陽介

スカッ/ 志築直哉

夜空の星は 他・17/橋本毅

コトカーのト フラーが単 一年 森北正臣

夏 竹内诗-

OR RE

ほう 音中文宏

●戊島県

11章 出口针系

偶然/大崎芳照 WAVE 他③/神田里志 だいもんじ 他①/佐藤和則

かきこおり 他 小林大介

●高知県

フハース・コンジェット 作3 同样大

●福岡県

BREAK DOWNのような…… 村下却昭

粉しや 他①/選用委服 仮面ライダー 作 777

SIN&SIN 102 **企**能太良

あいすきゃんでー 大塚明日海

@ KYY 煙苔/堂田玲

●北海道

GISH/信原直幸

「ザナトゥンナッオ」L,よい NULDOUR 他 幸業が夫

●青森県

「イースIII」よりDancing on the road 他③/安田雄也 「イース川」よりレトモント 他 4 大庭正仁

●福島県 FE 77, 3 t 3 w miles

●栃木県

この世の果て/加持隆士

●埼玉県

一週間 他 川 月王稔 「イース川」より貿易の町レドモント 宇田川仁

●千葉県

ソーサリアン」よりレナリオ・ク、ア 他工 政木将利 暗黒の道 他③/松村弘和

「イースIII」よりBe careful 他①/平田裕亮

●東京都 「イース」よりSYONIN/佐藤哲郎

古時計の歌 他②/藤田毅 「ドラゴンセイバー」より水分都市 他2 竹中智

「大航海時代」より洋上南部 他①/桜井天 ③神奈川県

二光テレホンショッピング/原貫洋 過激な淑女/鈴木朝夫

「ファイナルファンタジー[I」よりMAIN THEME/月村英史

●長野県 コンピニS 他(5)

町の曲/清水邦彦

「プロジェクトA子完結議」よりきよならのシグナル/竹内千博 ●新 易果

「ドッゴンクエストTV」よりElegy 他 6 水落博英 ・ノーサップン」なりメデューサの音・森 他 田中和也

●富山県 「イースⅡ」よりランスの村 他 | 井上青一

①岐阜県

「ナブルウェストリ」よいるでんは振される。 世を 各種なる ○愛知県 「いづ クエストN」よいまでんは扱うい 信 地で 学代見を五

小フーガト短調~The Little/伊藤友則

「ジーザス」より蒼い無限 他的/長井錠 **①**大阪府

スカボローフェア/福田陽介 PMオ フニング・テーマ 干場裕昭

FORCE 他②/福井英晃 ●兵庫県

サーナ エルオーノ ングデーマ 寄付き ドルアーガの塔BGM 他41/池田雄輔

OB相通 Yesterday/背木稔

○広島県

It's a Melody 他①/佐々木達也

n大幸業品ホール~正難丸~ 他 D·出口智秀 ●香川潭

新星7島2章 他5 確何一大

B 自由品

「となりのトトロ」よりさん。ま 他の 縁に関する

12-71-11日でロルチズル

イラスト部門

●岩手牌

アクティの光/千田野獣

●栃木県

●群馬県

RIT²/夏太正大航 ●東京器

真夏のめぐちゃんの/前原正典 ○袖恋! 息

重然/中村和主 0 导鲜用

ココロ 他3 小林政一

〇新月早

空广/竹内直也 ○愛知県

フライキッド 他(2 松浦盆

●京都府 READY!!

●大阪府 FIEND 他 4 北尾朋得

息事品 舞踏会場にて/川畑賢作

ASSASSIN / 賽田武浩 ●岡山県

4.7 。 1 日 川崎資文 0号经旦

ハゲちゃん/ 越智大作 ○福岡県

DORAGON/宮原慎事 ●鹿児島県

お・しょ・く・し 横塚祐輔 ☆紙芝居部門

●青森県 TOP GUN(トップ群)/飯村富仁

●長野県 マーメイド・白龍伝説 他2 渡辺誠治

●大分県 冒険者 新野雪点

○群馬県

古代道 他①/井ノ川順二 ●広島県

裏切りのカード~THE BETRAYER~ 他① /竹崎祥英

オタスケマン物語 山本晋土 ●東京都

デュランダルズ 加藤晋歳 ケープ/加藤隆徳

●神奈川県 俘駄粒出~といた飼育係の物語~ 稲垣健

Crystal Eves/竹内千博

● 等 等 但

●丘庫県 アポボ族の挑戦! 他①/松田哲之

@宝城是

渋谷の野望~どれ、なんはしてみっへ~ 沙谷佛一郎 消防士哀歌/吉田良

●新加集 じゃんけんクランフリイ中村則夫 ● 第 90 E

AB/同林大 〇 (意思) ストレンシ・ト・コン〜町数の神命〜 キロ様夫

TM



山岡信一郎(ん 度" 大学《香学部 (戸山高校卒

すごいな 方法を教



偏差値アップにすごい威力!

入れて、こんなウレシイ事はありません 受験勉強で最も要求 されるか、です。その がの時間に2多くの がの時間に2多くの です。その です。その です。その です。その

學機で膨動え 舞會船!

無料急送

こみハガキを ぐポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で! ☆東京 03(3318)61

受付/朝9時30分~夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター 〒166 東京都杉並区成田東4-36 5



合格術の達人

●主任講師 萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります! 私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理!!! (医 学部)に進学。東大在学中にあらゆる課目、あ らゆるは降て ほとんどトップランクを維持し、 卒業時に銀時計を授与される。(態時はは最後で 卒業生のみに与えられるもの。)

次はあな

苦手な暗記が得意に/
ー 情記まに出会ったのを機会に、
一 情記まに出会ったのを機会に、
一 考 と す も か け き う し い ほ と
な理り系の学部に入学できて、以
数をほわってします



日大生産工学部 西 方 裕

●偏差値急上昇!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- ●英単語1000個をラクラク丸暗記!
- ●歴史年表も短期間にアッサリロド /
- ●理数の公式や漢字などは通学途中/
- ●定期試験なら直前でもバッチリ/

暗記法をマスターすればこんなことだって ヘッチャラ!!

●大学 験

験

資格取得·社会常識 記憶術

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学カアップコース」があります。













武南秀治くん

海城高校(文京五中卒)

た志望校に逆転合格できました。 ました おかけで、 と英語が苦手でした。 とのスーハ 僕は、このスーハ 僕は、このスーハ でも、これをやって あきらめて

志望校に逆転

合

格

現底。金員數 00 (0) (0) (0) 出るの面の記憶

思可明 たの体験が…のキミに届ける先輩からのメッセージ//

合ったのは暗記法の 月から世界史を始め、 世界史て受験)、

超えなかった私が何とか新テストは11月最後の模試まで偏差値50を しました 夏休みから日本史、□ お陰様で今春、東大文Ⅲに合格 世界史を克服して東大合格! 東大二次に間に お陰です 世界史なと

慶応商学部·早大一文 東大文川·上智文学部 いづ 受験もラクラク突破しました 受験もラクラク突破しました 成績も三三人中、いつも百番台。イチがバチか、中記法をとり入れ一日三時間以上、暗記法をとり入れ一日三時間以上の議論である。イチが大きない。 アラブ活動に熱中し、本格的なりでは、中三の十月中間がある。 記法でたちまち学年トップクラスノ



福島高校 斎 藤 (梁川中卒)

に学生生活を送れるはずですよこの暗記法を使えば、もっとラクこの暗記法を使えば、もっとラクでいたのが、この暗記法講座でしていたのが、この暗記法講座でし ありますか 受験に勝ちぬく方法は幾通りか 功したの はこの方法だけ! 私にヒッタリと合っ

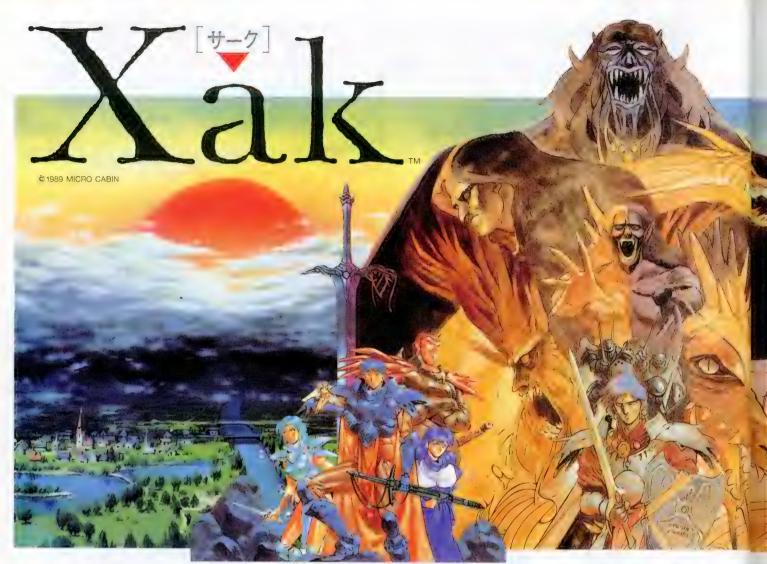


跡見学園国文科 加 (日大桜ヶ丘高卒 藤 範

らめかけていた早和田大学に入学らめかけていたのと、55そこそこの偏差値かないのに、55そこそこの偏差値がないのに、55そこそこの偏差値がないのになります。 きて、 、早稲田の壁を突破! 大変喜んでいます



中大経済学部 山田 和 等 海城高卒























各¥8,800 好評発売中!!













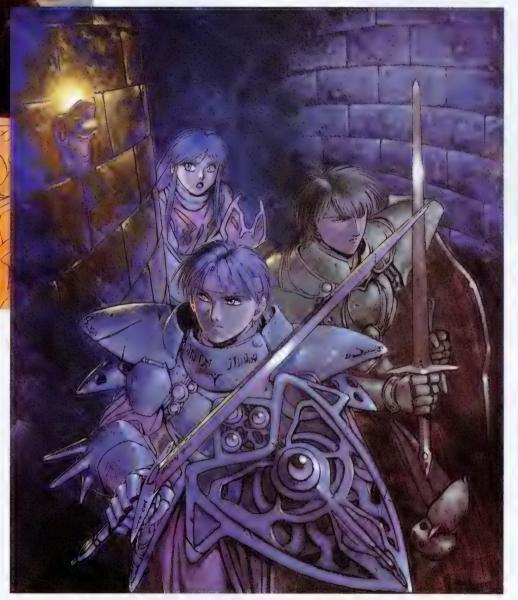


~Xak Precious Package~

The Tower of Gazzel

一ガゼルの塔一

結束の勇者達、今、超越の力を導かん。













MSX 2 MSX 2+ MS R 対応 P

3.5"2DD MSX MUSIC 素 SRAM 対応FM音源



●PC-9801VMシリーズ/PC-88VA対応 5"2HD 3枚組 ●PC-9801UVシリーズ 3.5"2HD 3枚組 ●PC-8801SRシリーズ 5"2D 6枚組

THANKS PRICE! ¥7,800(税別)



Disc 2枚組

¥1,940(税別)

MSX 2 MSX 2+ 200 1

● MSXマークはアスキーの登録簡牒です 編集の都合により、内容か一部変更する場合がありますが、あらかしめご了承下さい
 C 1991 COMPILE DS=29

- アレスケ2は完売いたしました
 1月号 2月号は 在庫が残り少なくなっています。
 割刊準備号 6号はTAKERUでも購入可能。

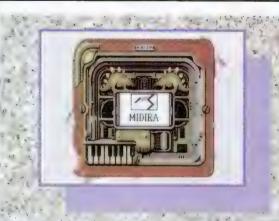
DS98#0(PC-9801用) DS98#1-4/EX#1-3(PC-9801用)

|通信販売購入方法| 現金書留か定額為替で商品定価+ 消費税+送料210円を商品名。あなたの住所、氏名、電話 番号、機種名を書いたのと一緒に下記の住所までお送り 下さい、宛名は「通販の主(子、女)様」係

プログラマーの達入、なんでも届けたやうデザイナー! サウンドスターフ: 企会スターフ! 軽視する人! 広報スターフ:企画世業等+ ほしば下記の住所ま 問い合わせてね

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンホール広交210号 PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)

株式会社 コンリナイル





MIDIサウルス+CASIO Selections CSM-I ¥47.500(税別)。

K-SET ...

※MIDIサウルス+KAWAI 新製品

価格、発売日、未定

C-SET

MIDIサウルス+Roland CM-32L Y.88.800(税別)。

→KAWAIの新製品は(KC-10)相当のものです。内容に変更のあった事を深くお詫びします





SAURUS LUNCH

MENU おどるポンポコリン Truth Alone Again Venus その他全18曲 このソフトは「MIDIサウルス」又は「MIDIRA」が必要です。 「MIDIサウルス」「MIDIRA」等のBIT'のツールにて各種データ を取り込み編集する裏が可能です。

CASIO - CSM-1用

KAWAI - PHMA Roland 一 CM32L用

各半3.400(税別)





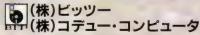
GRAPH SAURUS ver 2.

- ▶ MSX DOS·DOS2搭載
 - ▶ディスクウィンドウ形式を採用
 - ▶文字フォントモード(漢字ROM内蔵MSXにのみ対応)
 - ▶システム変更(スクリーンモードの簡易変更)

¥12.800(税別)

「グラフサウルス」バージョンアップのお知らせ

バージョンアップを御希望の方は、グラフサウル スのシステムDISK(パッケージは送らないで下さ い)とバージョンアップ料3000円を貴方の住所・氏 名・電話番号を明記の上、BIT2宛にお送り下さい。 バージョン2.0の「システムDISK」と「ユーリィテ ィーディスク」と新しい取扱い説明書を10日前後 でお送りいたします。



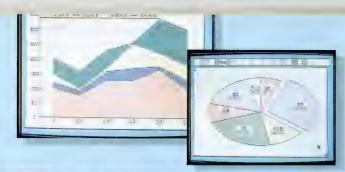
〒151 東京都渋谷区干駄ケ谷3 8 14 東宮バレス神宮401 TEL.03(3479)4558 FAX.03(3479)4117

通信販売のお知らせ 通販をご希望の方は、商品名、機種名、佳所、電話書号を明記の 上、現金書留で「株印する通販部」まて、お送りください (送料は 無料です)

排BIT²スタッフ募集

戦権を問わず、詳しくは四03 3479 4558へ アルハイトもOK!

ASCII



MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC「ビュウ・カルク」

ew CA

MSX turbo R專用

価格14,800円 (送料1,000円)

ViewCALCは、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェア です。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローン のシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。)

■特長: ●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。 ●グラフ自動作成機能により、ワーク シートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフの3種類の中から選択 レグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、53種類の関数(sum、max、mod など)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザ関数を作成することも可能。

■対応機種:MSX turbo R専用

■パッケージ内容: ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD) /マニュアル一式



*本パッケージには、「MSXView」が含まれ ておりません。ViewCALCをご使用になるには、 「MSXView」が必要です。

*「MSXView」、「ViewCALC」をご使用になる時、別売 の「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMデ ィスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデー タ保存用に使うことができます。



あると便利

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリージ(MEM-758)

5X 増設RAMカートリッジ

価格 30.000円(送料1.000円)

MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)は、MSXのメ インRAMを増設するためのカートリッジです。日本語 MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの 容量を増やすことができます。

ビジネスユースに、ホームパーソナルユースに

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア

「ViewCALC」新登場。

売上表、あらゆる集計。また各種表計算で、

グラフ機能をフルに活用した シミュレーションも可能です。

- ■特長:●768KバイトのRAMを搭載/例えば、MSXViewの実行ディスク の内容をRAMティスクに移すことかできるので、MSXViewの操作がた いへんスムースになります。 ●MMS(MSX Memory Mapper System)仕 様に準拠/日本語MSX-DOS2のマッパーサポ ザープロクラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各 種ユーティリティブログラムが付属。
- ■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R
- ■パッケージ内容: MEM-768カートリッジ、ユーティリティティスク、 マニュアル
- *注意: MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo 日では、本カートリッジだけで、ご使用になれます。) またMEM-768のRAMディスクに保存した内 容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

MSXturbo 日専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView エムエスエックス・ピュウ

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラ フィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する 「MSXView」。 テキストエディタ、グラフィックツール、 プレゼンテーションツールなどの プログラムが付属。 MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

- ■特長:●マウスによる簡単操作が自慢/マウスでのアイコン操作で、ファイ ルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス/「MSXView」 対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法 を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属/ViewTED、 ViewDRAW, ViewPAINT, PageBOOK
- ■対応機種: MSX turbo B專用
- ジ内容: システムディスク(3.5-2DD)OverVIEWディスク(3.5-2DD)専用漢字ROMカートリッジ/マニュアルー式



価格 9,800円 (送料1,000円)



●この計画の表示価格には消費税か含まれておりません ★MSX MSX LISは 特式会社アスキーの奇様です

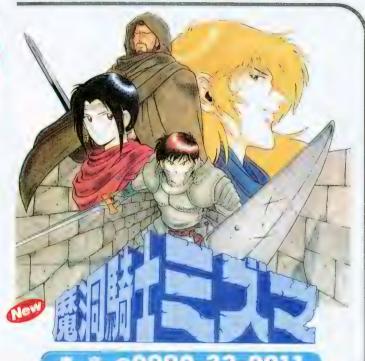
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京 (03)3486-8080 大阪 (06)348-0018 株式会社アスキー

遥かな魔王の迷宮へ、ミズマは聖騎士への第一歩を踏み出した。 玄田哲章、篠原恵美、飯塚昭三たちが、 キミをイメージ・ゲームの世界へ連れていってくれる。 人気の声優陣が、臨場感たっぷりのサウンドに乗り、 くり広げるドラマティック・ゾーン。 感動と迫力の世界が、電話の向こうから、今やって来る。

山口勝平、速水奨・・・・・人気声優陣による本格ダンジョン・ゲーム!



- ●話題の声優(山口勝平・篠原恵美他)起用。想像の世界がビジュアル・アップ。
- ●各シーンごとに記念品をプレゼント!
- ●ラストまでいったら、抽選で豪華賞品をプレゼント!





ミルベ メディアル コーポレーション





プッシュホン、ダイヤル回線のどちらでもご利用できる有料情報システムです。通話料のほかに情報料として3分120円かかります。この番組は(社)全日本テレホンサービス協会の倫理審査を受けています。※未成年の方は、保護者の方の了承を得てください







第一話『再開の迷宮』 アーティストの弟とロックミュージシャンの兄― 美しい兄弟の幻想純愛ロマン。 耽美な世界へコンタクトしてください。

東京 60990-313-801(YAOI)

美しい兄弟との純愛ロマン。

主役はあなた

1か月の訓練で0.2%

.Dも夢ではない!

ログラムの開発者のご略を



ユージンクォー

ユージンクォーリー博士 カリフォル アを中心に視力眼科博士として視力回 復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努め では、 ●リチャード会長 視力回復のため アメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼 ログラムの開発と普及に尽力。 科医界に大きな影響をあたえ続けている

い音 まや せ薬 んは 切



RESEORD VISION THERAPY INCORPORATIEDアメリカ視力回復協会編

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものでは なく、これらの視力障害の方は専門医にこ相談くたさい

見るだけでタメになる カラー版で見やすり!

案内書無料急送

としこみハガキを今すぐポストへ

日本視力回復協会

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

視力なけ

近・乱・遠視、老眼も可能/視力0.1以下でもあきらめるな/

メガネ、コンタクトに頼りすぎていませんか? 本当はわずらわしいのに、いつのまにかストレス になれてしまっているだけなのです。

もともと近視・乱視・遠視、老眼などは病気で はなく、網膜の像の焦点が合わないために起る視 覚的な現象に過ぎません。当講座は全米で約43万 キットを販売し実証されたトレーナーシステムで す。短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います/

朝晩20分、1か月お試しになってください。

このトレーニング講座は、視力劣化の一番の原 因である"ストレス"をまず、とりのぞきます。 25のトレーニングメニューに従がって朝晩20分の 訓練を続けるだけでOK。ムリなく楽しく、眼の 自然回復力を促しながら、目標を達成することが できます。特に10代から20代の近視や40代からの 老眼には効果バツグン / 早速実行しましょう。

者の

t, 0.,; + 均前 受験がほで点花力が

明·学, 上 * 二十九

2, + + 3 t.

ま * 2カ月後。 :338まで上、重転 サバも * 単注。 も集中できます

ノーニング講座



大田区

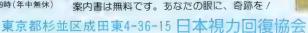
平井栄一(18歳)

) …。われまはしま したお果、ローカト 視は遺伝ではない!

・メカネなか、するよ



町田信子(42歳) 禁複製































現在、テレビ朝日、文 化放送、日刊スポー の解説者。ライオンズ のエースとして、通算 251勝などを記録。史上 初の1億円投手。愛称



東尾 修めプロスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナント レース、日本シリーズを戦ってくれ。 最後はとんびが監督の最強球団オール スターズが待ってるぞ!/



方式投球法

B EHD ▶ 1まつなが三声間 2おかだ 二右脚隊 3きよはら右右回回 4.おちあい指右! 6にしむら中西



価格4200F

:株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1/ 全03-3433-6231

© 1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./NIHON LINGUIST CORP

キジだけに愛る



8月12日(月)発売 PC9801V/Rシリーズ対応(HD×3枚) 近日発売./

近日発売./

各定価 X68000(HD×3枚) MSX2/2+/turbo-R(DD×5枚) 7,800円

通信販売

お申し込み方法は、月刊テクノポリスに掲載されているTim誌上通 販の広告ページをご覧ください。

徳間書店インターメディア株 ゲームテクノポリス 〒105 港区新橋4-10-7

ボックス

いろいろあった夏と もお別れ。これから は文化祭をはじめと する教養を高める季 節だ。というわけで 本などの情報を多め に紹介。それとFM パックのその後につ いても報告をする。

今年も夏の熱風とともに、全国各地 でイベントが開催された。今回は前半 の3か所について報告したい。各地と もターボ円を何十台も配置して、人気





の新作ゲームが遊び放題。期待の『サー ク・ガゼルの塔』もお目見えして、楽し いイベントだった。そうそう "ソーサリ アン」も発売直前で、なんだか会場がド





キドキしたふんいきだったし、リバー ヒルのステージも楽しかった。

また、くわしくは来月報告すること になるが、みんなの作ったゲームの人 気投票や、CGの展示もあって、ユー ザーの参加するイベントという印象を





山口県光市の川部剛くん・16歳のご相談です。 Oよくディスクに2DDや2HDなどと書いてありますが、

日本語では2DDを訳して両面倍の

これはいったい何ですか。

⇒まず2とは両面の意味です。

したがって記録量は増えます。

ちなみにまえの2字はフロッピーのサイズを示し、

2HDを両面高密度倍トラック記録方式といいます。フロッピーの記録部分の密度が高

DDはダブル・デンシティ (DOUBLE

DEZS

3・5インチはマイクロ・フロッピーディスクの略MFです。

倍密度(200)より高密度(2HD)のほうが、 DENS-TY)の略です。

くなるとたくさん記録でき、

HDはハイ・デンシティ (HIGH

7月24日に発売になった「スーパー プロコレ」、もう買ってくれたかな。い つも5月下旬に「ファンダムライブラ リー」を出しているのだけど、今回は特 別のセレクション版を作ってみた。な ぜかっていうと、まえのライブラリー はすでに在庫がないのに、よくほしい という問い合わせを受けるからだ。そ こで、とくに人気の高かったもの24本 を選んだ。それをそのままそっくりお さめた付録のディスクもうれしい。打 ちこまなくても遊べるのだ。本のほう ではプログラムの解説をいつものよう に行っているので、自由に改造したり、 内容をくわしく知ることができる。自 分でゲームを作ってみたい人にはよい 参考書となることだろう。本屋さんに ないときは、「徳間書店から発売になっ ている「(トクマ・インターメディア・ ムック)スーパープロコレ」定価1980円 の本を取り寄せてください」といって 注文してくれればいい。しばらくする と入荷されるはずだ。

最後に掲載ゲームを紹介。RPGは 「すわいん」「まものクエスト I & II」 「たこの海岸物語PART3迷宮編」 CHOPS, SLGULAST W ARI&II」、ほかにパズル6本、シュ ーティング4本とレースゲームなどが おりまぜられている。なかでもMSX 大賞の「かに道楽」と「まものクエスト」 がおすすめ。



夏が終わっても美少女たちは元気そ のものである。そういうわけで、美少 女の本を2冊紹介しよう。

①アリスソフト美少女アルバム 徳間 書店 1380円(税込)/9月27日発売予

美少女の代名詞の「アリス」を会社の 名前にしてしまっているアリスソフト の本が出る。「闘神都市」「ランス」とい えば、もう知らない人はいない。そん なアリスソフトのすべてを満載した本 である。すでに美少女アルバムシリー ズ3冊目ということで内容も想像がつ くだろうが、ます全ソフトの紹介、全 登場人物のカタログ、事務所大公開

原画コレクションとドドーンとつづく。 付録は「埴輪新聞」という不思議な新聞。 どんな内容かはお楽しみ。

②'91年上半期最新美少女総覧 書店/1980円(税込)/発売中

美少女というジャンルに入るすべて の女の子を一冊に集めた究極のカタロ グ本。ゲームやアニメに登場する女の 子はもちろんのこと、アイドルやモデ ルという生身(?)の女の子もまじえて 超豪華500名収録。世のなかにはこんな にかわいい女の子がいっぱいいたのか とちょっとびっくり。圧巻なのだ。ふ つうの趣味や好きなもののほかに指輪 のサイズなどのデータもバッチリ。



美少女アルフ



上半 新美少女総覧

●平和主義者 私の夢は世界を征服してI人I人を改札口に通して、私が気に入ったらOKで気に入らなかったら穴があいて、佐渡の島に流されます そ して私に気に入られた女は……。すると世界の人口は 1 億人になり、日本の人口は男が 8 人、女が2917321人 (調査済み)になる。これで公害問題などがな 93 ガキより (大阪の四紀王) 中関西人はまったく。(バ) (どこがや) (大阪府・大阪の四紀王) 中関西人はまったく。(バ)



ふつうのものと違うのですか。⇒ちょうど今月の相談です。●たまたま本屋で見つけたのですが、

0

ードス島戦記

・福神漬」ぐらい

のパッケージでパソコンソフトが売っています。

ょうど今月紹介しているSOFBOXのソフトを本屋さんで見かけたようですね

パッケージを小さくそろえて費用を低くしたことなどでしょう。

もちろん内容はそのままですからご心配なく

値段が安いのはいくつか理由があると思います。

価格がいきなり2500円とかなんですけ

「ソーサリアン」が発売になって約1 か月。1年まえのMファンではまだ働 きかけを考えている、という段階だっ 気、つぎにかって た。なのに、いまでは「戦国ソーサリア ン」の移植まで決まっている。驚きであ つぎに本屋の流通は卸価格がソフトの流通より流通の取り分がかなり少ないこと、あれっていったい何ものなんですか。ふつうのものと違うのですか。≗ちょうど4 る。そこで、にわかに新しいシナリオ

まっていないが、読者の人のオリジナ ルのシナリオを今年の年末に募集して、 まずMSXから制作する予定だ。もち ろん制作はブラザー工業とティールハ イトのコンビた。そしてMファンも当 然お手伝いする。くわしい応募の方法 は来月お知らせする。お楽しみに。

ついに再発売、といってからなんだ かその後がはっきりしなかった。いっ たいどこで手に入るのか、すでに売っ ているのか心配をおかけしたままでも うしわけない。とにかく以下の形でき ちんと通信販売で手に入れることがで きるようになった。買いたい人はハガ キか電話で以下のイベントスタッフ事 務局へ、予約を入れてほしい。ハガキ

0 111 1111 1 1 1 2 FAA

の場合は必ず、①ほしい本数②住所③ 氏名4電話番号を明記すること。(送り 先》〒160東京都新宿区西新宿1-16-4フジビル2「エコー企画内イベント スタッフ事務局・FMパックュ係 問い合わせは☎03-3343-4794まで。

00

の話がわいて出た。いまはまだ何も決

urboHテクニカルバント・フック

ターボ日のすべてを解説した本が発 売になった。プログラムをやっている 人には必携の書だ。内容はもちろん日 800, PCM, VDP(V9958), MSX -MUSICについて。R800とZ80の 切り換えの解説や、P800のインストラ クション表もある。とにかくターボ日 の資料が満載だ。ただし口口S2とメ モノマッパーについては未掲載。発行 /アスキー、定価2500円(税込)。



毎年行っているこの企画も今年で4 回目。希望者は書式にしたがってもう しこみを。ただし、事前に担任や顧問 の先生の許可を得てからね。対象は10 月1日以降開催のところのみ。あて先 はMファン文化祭係。住所は下のプレ ゼントと同じ。しめ切りは9月20日。 当選者には25日に直接電話で連絡。

なっている。とにかく2500円~3200円 という価格はうれしいかぎりだ。発売

当初の約2分の1である。そのころは

お金がたりなくて買うのを見送ってし

まったものが、かんたんに買えるので

ある。問い合わせは☎03-5397-86885

〈もうしごみ書式〉①文化祭の日程②企 画内容(なるべくくわしく、レポート用 紙などに図を入れて具体的に)③出し ものをやるクラス(クラブ)名④クラス (クラブ)の人数と活動内容⑤担任また は顧問の先生の名前⑥学校名と全校の 生徒数分もうしこみ者の住所・氏名・ 電話番号(ふりがなもお忘れなく)

MSXで発売になっているタイトル



れがパッケージ

(ソフボックス)

ちょっとまえのゲームだけど、ちっ とも古さを感じさせない珠玉のタイト ルを低価格で、しかも近くの本屋さん で買えるように考えられたのが、SO FBOXのソフトたちだ。MSXでは 『抜忍伝説』「ファンタジー」「メルヘン ヴェール」などのRPGをはじめ、現在 10タイトル(右の一覧表参照)が発売に







OFBOX#7.



定価(税込) タイトル名 メルヘンヴェール 2500円 天使たちの午後『 3200円 抜忍伝説 3000円 魔界復活 3000円 3000円 カサブランカに愛を 3000円 中華大仙 2500円 魔宮殿 2500円 忍者 2500円 2700円 ファンタジー

1 - 1

1 1 1 1 1 1

●日本ファルコムから

ĵu.D.K.BANDの特製キーホルタ -----3名様

さサバイバルキット……2名様



OFFERMAN ST. S. S.

キより

●SOFBOXから

③『メルヘンヴェール』……5名様 アクションRPG(システムサコム)。

4天使たちの午後11……5名様



美少女アドベンチャー(ジャスト)。 5中華大仙……5名樣 シューティング(ホット・ビィ)。 @T.D.F.·····5名樣

ウォーSLG(データウエスト)。⑦

- 応 官製八ガキに左の応募券をはり、① ほしいプレゼント番号と名前、②住 所(〒も)・氏名・年令・電話番号、
- 募 ③今月号のFFBでおもしろかった もの、④なにかおもしろいこと、以 上を明記のうえ、〒105東京都港区新
- 万橋4-10-7T!M「MSX・FANのF F日さあ応募しなさい。係まで。しめ
- 切りは9月30日必着。発表は10月8 日発売の本誌で。

7忍者……5名樣

忍者となるSLG(ボーステック)。 しめ切りは9月30日。発表は11月日 日発売の号の欄外で。応募方法は下の かこみを参照のこと。

9月号当選者発表のぶんまでの「さ あ応募しなさい、「アンケートプレゼ ント」のうち「ピンクソックス4」「提 ゼ 督の決断」「ウィザードリィ」「ドラゴ ンクイズ」をのぞくすべての発送を

終了しました。ご不明な点がありま したら、住所・氏名・電話番号を明 記のうえ、何月号の何ページ発表の

よ 何の件かを書きそえて、ハガキでプ 0 レゼント係までご連絡ください。





●もつこり 7月26日Tue 7PM、ふと窓から外を見ると、もっこりとした黒い雲が、手の届きそうなところに浮かんていて、Ⅰ列になって風に吹かれて いた 僕はこういうちょっと圣しげな空が好きた しかし、3分もたたないうちに雲はとぎれて、青い空になってしまったので残念た (千葉県・大塚裕之) ◊それは残念でしたね。それにしても、もっこりというのは納得いかない。 (バ)

は採用者全員にMファ

国籍・性別・ジャンルを問わず。

係まで

0





●こけしをもらうのも迷惑だが、ある 日となりの家が引っ越しだからといっ て、日本髪の人形(無表情)をくれた。 ジャンケンで負けたオレはその人形を 部屋に飾ったがその夜は眠れなかった。 (東京・黄原健芸)

私もおじいちゃんが死んたとき哀し くてわんわん泣いたか、その夜おなし 部屋で寝かされたときは、こわくて号 泣したぞ。

●子供が夏休みに入り、小学1年生の 娘にさそわれ、早朝ラジオ体操に行き ました。6年生が前にならび体操を指 導している中に、体格が良く笑顔のカ ワイイ女子が視に入り、娘のことなど 忘れてみとれていました。(静岡・杉山 腐)

体格がよく笑顔がカワイイというの は、若花田のようなものてしょうか。 それはさておきお父さん、漢字覚えて くださいよ。

●プールにはいった後で、おしりがか ゆくなるのはどうしてか教えてくださ い。(兵庫・坂本貴昌)

プールがどうという問題ではなく、 もともと虫がいたものとみるぞ。

●スタルヒン投手の話も好きですが、 ヨトウムシの話のほうが体中がムズム ズしてきて好きです。「スーパーマリオ だ1千万円だせ」は、タイトルのインパ クトだけで鼻血がでるほど爆笑しまし た。(北海道・藤浦康也)

そんなにおもしろいことはきって私 がいったに違いないと思っていたら、 ヨトウムシとマリオは泉麻人の本に出 ていたネタだったぞ。マリオは絶対に 東スポの見出しだと思ったのに。

●昔、日曜の朝「おはようサンデー」と いうマラソン番組をやっていたが、コ ント赤信号の渡辺正行の出身地だとい うことで、よく千葉県大多喜町で録画 をしていた。ちなみにうちの父もそこ の出身で、渡辺の家から1キロくらい 離れたところにすんでいたらしい。(千 葉・オッペケペ)

なんの自侵にもならないこのハガキ を採用したその心は、やはり知ってる 人は知っている「おはようサンデー」だ ろう。赤信号の3人が、ただ子供と走

るだけの、今なら絶対にやらなそうな 番組た。"マランン番組"などという呼 ばれ方をされているが、そんな番組の 種類はほかにはないだろう。

●家の真向かいにすんでいる新婚夫婦 は、毎日窓をあけっ放しで、一緒にお 風呂に入っている。父は毎晩2階から 盗み見ては、"悦"に入っている。(埼 玉。野辺友子)

あんまり普通に書いているのでうっ かりボツにするところだったが、なん だ野辺しゃあないか。野辺も野辺なら おやじもおやじ。仲間に入って背中で も流していただけるとテレカくらいな らあけてもいいそ。

●5月の終わりから右手首を怪我して、 7月号のアンケートが書けなかった。 だが、ようやくギプスがとれましたの で、ペンが持てます。右手が使えない のはつらい。字は書けない、バイクは 乗れない、暑い。みなさん気をつけて ください。(岡山・宗高修)

そんな手で書いたから気味の悪い文 面なんだな。いやがらせかと思ったそ。 そんなに無理をしてまで出すようなモ ノではないぞ。そんなに無理をしてま で買うような本ではないという説もあ るかっ

●ふと今年の5月号を見ていて気がつ いたんですが、FAN CLIPのし まづ★どんきっちゅう人の顔の前に、 人の顔みたいなものがうつっていまし た。これは編集部の本にもあります か? なんかこわいなぁ。(三重・若林 孝一)



普通の顔にすない んたこれが、なんが くずれてろんだよ。

しまつ★とんきの影でないとしたら 彼は霊に邪魔されているにちがいない。 それが水子でなくてなんなのでしょう。 息子が霊に邪魔されて家庭内暴力に走 ったが、おかげですっかりいい子にな りましたと感謝されている池袋の「真 言密教の運命改善根本道場"霊視"の伝 法院」をおすすめしましょう。秘密厳守 だそうです。(バボ)

ところで編集部の本やもとの写真を 調べた結果、とくに異常はありません でした。きっと、若林クンの本だけで す。ぞ~。(担当デスク)













○岐阜・田中将司⇒あまりにも大量に送ってくるため、編集部のひきだしに眠っていたタナカの A THE RESERVE TO SERVE A STATE OF THE RESERVE TO SERVE TO SERV

カはかなりの教養の持ち主とみた。そして随所にエリート意識と挫折、くわえて拾て切れぬ野望 がうかがえる。ファンダムでもプログラムが採用されているが、この執拗な投骨攻撃は、MSX・FAN



この前の数学の時間、いつも のようにおしゃべりをしてい たら、ふな先生に「だまってしゃべろ!」 と注意された どうすればいいのでしょ うか。(東京・小野大輔)

そういう理不尽なことをいう ひとが日本には「億人くらい 生息していると思われる。そんな人と出 会ってしまったときは、相手の理不尽さ を責めず、どんなときも理不尽に対応出 来る人になることか生きてゆくというこ

とだしたがってこの場合には、小野に 腹話術を習得することをすすめる。まず は形からはいってみよう。

蝶タイにサロベットというのが望まし いファッションだが、長いまつげにでき るだけ媚びた目、何度もはちくりしてい ただこう、その場合名前は"チャッキー" などがベスト. 口の脇に2本線を書くの もわすれないでいただこう。

これでだまってしゃべることもOK。 友達はなくすかもしれないが、先生にも 殴られるかもしれない。 そうしてるうち に時は過ぎてゆくものだ。



●紙鉄砲 Mファン買ってから、用事で銀行へ行った 待っているときMファンを読んで、ソーサリアンボードゲームを取り出した そして25へージの紙 鉄砲講座をみて、鉄砲をつくって「パンッ!」と音を出した。すると銀行のガートマンが来た。外からは警官が入ってきた や、やばい…… (静岡県・は ガキより なくそまん・どぶあきをたおした男)⇒良くできている話だ。そんな銀行は静岡くらいか。(バ)



ついに「ゲームミュージックフェスティバル '91」が開催された。各バンドのライブ・パフォーマンスには目をみはるものがあり、GM安泰を確信していた。来年は武道館だ/

9/21 かんぱれゴエモン・ゆき姫教出紙を

シンクルにつづき、スーパーファミコン版「がんばれゴエモン」のフル・アルバムがリリースされる。オリジナル・サウンド完全収録(74曲)で、先のシングルでお目見えした「ゴエモン普頭」と「ゴエモン町を行く」の2曲も追加収録された。スーパーファミコンのオリジナル・サウンドということで、アルバム的にはちょっとつらい。まあ、コナミはオリジナル・サウンド作りに定評があるので、どこまで音源を使いこなしたのかは注目に値する。ゲーム

を持っていない 人かスーパーフ ァミコンのサウ ンド・パワーを 体験するのには
 メーカー
 キンクレコート

 媒体
 CD

 品番
 K.CA・04

 価格
 2800円 校込・

 備考

格好の材料になるだろう。今回はシングルになった2曲は別にして、オリシナルばかりだが、アレンジをもうすこし収録してもよかったのではないか。オリジナルがよい曲なので、特にそう思うのたか……。



9/5 バーフェクトセレクション・ドラキュラ

あの「悪魔城ドラキュラ」シリーズ3 アイテムが、パーフェクトセレクションに登場。アレンジは、「パーフェクトセレクション・パロディウスだ/」で衝撃のデビューを果たした、Nazo²プロジェクトの手によるもの。サウンドは軽めのパーカッションをテンポよくきざみ、黒人ラッパーがからむという感じのハウス・ミュージックが圧倒的に多かった。ほかには、流魔なシンフォニー調やハードロック調の曲、リ

ズムはハウスで メロディなどが フュージョンな んていう変わっ たのもあった。 注目なのは、

	1
メーカー	キングレコート
媒 体	CD
品番	KICA-1035
価 格	3000円(税込)
備考	

最新立体音響システムRSSをフィーチャーした3曲。ドラキュラの笑い声や棺桶のギィーと開く音が、左右はもとより前後にも回りこんでくるのだ。まさに大迫力/



THAT'S ATARI MUSIC VOL.E

ついこの間、第1弾が出たばかりの「ゲッツ・アタリ・ミュージック」だが、早くも第2弾がリリースされる。いままでアルバム化されずにたまっていたパワーが、一気に爆発したというところか。収録ゲームは、「ガントレット182」「ペーパーボーイ」「ロードブラスターズ」「スーパースプリント」「720」「S.T.U.N.ランナー」の7本。特に「ガントレット」の要望が、数多く寄せられていたそうた。アタノのアルバムの晴

買年令層は、あきらかにほかの アルバムに比べ て高い。それも そのはず、アタ リのコンピュー

×->	h-	ポニーキャニオン
媒	华	CD
500	能	PCCB 00070
任	格	2500円(税込)
1雜	考	アタリのロゴステ
		ノカーつき

タ・ケームの歴史は他社よりもすっと長いのた。今回も、おじさん一歩手前のファジーな世代にたくさん買われることたろう……などと書くと、売り上げに影響するかな?



9/5 医触取配MA・DA・FAスペシャル

メディアミックス的な活躍をつづける「摩陀羅」の3枚目。今回のアルバムではフルアレンジ10曲を収録した。アレンジャーは、コナミ矩形波倶楽部のなぞなぞ鈴木氏とプレイバック半沢氏、それに新進気鋭のアレンジャー3人をくわえた計5人。まさに5者5様といった、個性的なアレンジを期待してよいだろう。「摩陀羅」といえば「コナミ初の本格日PG」という歌い文句で、昨年3月末に発売になったノアミコン版ゲームだ。専用の音源チップVRC6を

ソフトに内蔵し、 サウンド面が大 幅に強化された ことで話題となった。コナミが

11	原チャ	ップ\	VRC6を
ı	х —	カー	キンクレコート
	媒	体	CD
ı	CC CC	番	KICA 7504
ĺ	価	格	2800円(税込)
	傷	考	

ソフト内部をいじるというのはよくやることだが、矩形波倶楽部のサウンドがリアルタイムによみがえるとういことでGMファンにも注目された。独特の雰囲気をもつゲームゆえ、今回のアレンジには大きな期待がかかる。



THE BEST OF KOELVOL 2

すでに相当数のタイトルをリリース した光栄から、2枚目のベスト版が発 売される。収録曲は、「信長の野望く全 国版>」「三国志」「三国志II」「提替の決 断」「大航海時代」の4アルバムから選 ばれた18曲。もちろん全曲アレンシ・ バージョンになる。

光栄のサウンドは、ほかのレコード 会社のアルバムと比較してかなりおと なしい。これはゲームの設定上、どう してもクラシカルな音作りをせざるを 得ないということと、きっと誰かの好

み。個人的には、 光栄にハードな サウンドを望ん でいない(興味 はあるけど)。シ

٥, ٦	と、きっと誰かの好		
× -	カー	光栄	
媒	体	CD	
다	番	KECH 0 6	
価	格	2900円(税込)	
插	书		

ンフォニック・アレンジという得意分野かあるのだから、それを追求していってほしい。特に、定証のあるストリングス・アレンジに注目している。こだわりをもったサウンド作りがもち味となるように、かんはってほしい。







● TVジョッキー/先日、TVジョッキーでゴキブリを生で食べて死んだ人がいるとききましたが、兵庫県・小塩貴光、高橋勉くんのいってたのは、右の鼻から牛乳、左の鼻からコーヒーを入れて、目からコーヒー牛乳を出したの間違いです。(岐阜県・加藤俊之)・ゴキブリは火を通したけどなまやけて、それは有名だが、私はそれよりあのギターが白だったのか黄色だったのか、ほんとのことが知りたい。(パ)

T WHAT ETER HOUSE \$770 - ス BONGDENDSEREN 大幅

DV I MANASTEK I - PAK I

東亜プランド東亜プランといえば究 極シューティング路線。その最新作か 「ヴィマナ」だ。すでにゲームセンター で大量の100円玉を飲みこんでいるに 違いない。一方「テキーパキ」は落下ブ ロックを消すタイプのパズル・アクシ ョン。オリジナル完全収録にくわえ、 作曲者自身の手によるアレンジ「スペ ース・ハイ」(ヴィマナ)を追加収録して 1.150

2KING OF THE MONS TERS&クイズ大捜査線/SNK = 「キング・オブ・ザ・モンスターズ」は、 プレイヤーがモンスターとなり、ほか のモンスターを倒して王を目指すとい うアクション・ゲーム。「クイズ大捜査 線」は、ビデオゲーム史上空前のクイ ズ・ブームに乗って登場した新作ゲー ム。このSNKの2アイテムをカップ リングしてアルバム化。オリジナルの 収録にくわえ、SNKサウンドチーム によるアレンジ「THE SUNSE T SKY」(クイズ大捜査線)を追加

×-	カー	ポニーキャニオン		
媒	体	CD		
E E	番	PCCB-00071①	PCCB-00072-2	
価	格	各1500円(税込		
備	考			

1JV 全表_

---ポニーキャニオンのCDには、ア ルバム化の要望を聞くためなどにアン ケート・ハガキが封入されている。制 作には、これが絶大な威力を発揮する。 これが新。蓋を決めるといってもよいく らいなのだ。ぜひ利用してみよう/





会社新聞情報

★キングレコード

<9月21日>……●パーフェクトコレ クション・ソーサリアン II = 2枚組ア レンジ・アルバム2弾。CD3800円。 <10月5日>……●コナミ・ゲームミ ュージック・コレクションVOL.44 「サンダークロスII」「クライムファイ ターズ」「ゴルフィンググレイツ」。全曲 オリジナル。CD2800円。

<11月21日>······●パーフェクトコレ クション・ソーサリアンIII⇒2枚組ア レンジ・アルバム第3弾。CD3800円。 <10・11月頃>……●(仮)ファルコ ム・ボーカル・セレクション 『ファル コム作品のボーカル曲を10曲程度収録。 すべて新録音(新曲&旧曲)。

─11月頃、「イース」がらみの○□を 上すという情報がある。

★ポニーキャニオン

<9月21日>……●TVゲームの歴史 ~カプコン編~⇔ビデオで発売中のV ロ1.1と2を一挙収録。58分日1-Fiモノラル。LD4900円。

<10月21日>……●孔雀王:ビデオ・ アニメ化にあたってBGMを制作。ウ アーチャル立体音響使用。〇〇3000円。

④ニンジャ・ウォリアーズ⇒G.S. M.1500名盤シリーズ第1弾。タイトー ZUNTATA。CDI500円。

★ポリスター

<9月35日>……●ドラゴン・ナイト (ビデオ&LD)⇒オリジナル・アニメ 45分ステレオHi-Fi7800円。

- ●ガデュリン☆セタのスーパーファミ コン版日PGのオリジナル・サントラ。
- ●マージャンクエスト「タイトーの新 作麻雀アーケード。C口2400円。

<10・11月頃>……・マージャンクエ スト(ビデオ)⇒アルバムにつづいてビ デオも発売。価格、詳細未定。

<11月頃>……●スーパーリアル麻雀 PIV・新キャラたちによるドラマと歌 を収録。○○2800円。

★アルファ

<9月21日>……●アクトレイザー・ オーケストラバージョンベオーケスト フ・アレンジ。CD2500円。●ベアナ ックル:古代祐三氏が担当したメガド ライブ版ゲーム。オリジナル+アレン ジ4曲。CD2500円。

★徳間ジャパン

<9月25日>······ ●NCSオムニバス

ゲーム・ミュージック・フェスティバル'91の報告!

去る7月30日・31日、中野サンプラ ザにおいて開催された「ゲームミュー ジック・フェスティバル'91」は、両日と もに大成功をおさめた。このGM史に 残るイベントをやってのけたのは、ゲ ーマデリック、S.S.T.BAND、J. D. K. BAND、矩形波倶楽部、アルフ ライラの5バンド、そして何より観客 の人たち。とにかく開演とともに総立 ち状態。バンドの別なく熱い声援を贈 りつづけていた。GMを長く見つづけ てた私には感慨深いものがあった。こ





こまでGMを押し上げたファンの力に は頭が下がる思いだ。でも、バラード のときは、手拍子するのをやめろよ な/ それがエチケットだ。





ヾ「ラングリッサー」「ジノーグ」「<u>ヘッ</u> ドバスター」。CD2300円。●ヒューマ ン・オムニバス⇔「茶々丸パニック」「ア ビスの塔」「茶々丸プロレス」「エジプ ト」。CD2300円。

<10月25日>……●カオスワールド⇒ ナツメのファミコン版RPG。

- 「エメラルド・ドラゴン」(バショウ ハウス)、「ファイヤープロレスII」(ヒ ューマン)も企画中。詳細未定。

★東芝EMI

<9月13日>……●マスター・オブ・ モンスターズ→東芝EMIの、メガド ライブ初参入のSLGをアルバム化。

★光栄

<9月21日>……●ヨーロッパ戦線⇒ パソコン版シミュレーションのフル・ アレンジ・アルバム化。CD3000円。

★ピクター音楽産業

<9月21日>……●アルシャーク号全

22曲フルアレンジ・アルバム。うち5 曲はゲスト・ミュージシャンを迎えた スペシャル・アレンジ。CD2500円。 -11月頃、ナムコ関連の新譜をリリ 一ス予定。詳細未定。

★アポロン

<10月21日>……●ウィザードリィロ D-BOOK⇒ドラマ編。CDのみに、 描き下ろしイラストなどを掲載したブ ックレット(32ページ)がつく。CD 2800円、テープ2300円。

<11月5日>……●ファミコン・ジャ ンプ~最強のフ人~⇒全16曲フルアレ ンジ・アルバム。作曲者自身によるシ ンセ・アレンジがメインとなる予定。 ○□2800円、テープ2300円。

<11月21日>……●すぎやま・こうい ちゲーム大全集⇒すぎやま氏自選によ る作品集。全曲シンセサイザによるア レンジを予定。2枚組。詳細未定。





/ケート ●いろんな話 たしか、両目から何かを出す人というのは、トマトジュースと牛乳を飲んで、左目からトマトジュース、右目から牛乳を出す人がいたな。 6チャンの番組だったかなあ。(東京都・菅原健吾)→こういうわけで、テレサ・テンが暗殺されたとか、のび太が植物人間になるとか、いろんな話がいろ んなことになってしまうわけですね。(バ)



今回は、はっきりいってためになるぞ。 たまにはまじめにゲーム制作講座をやろう。みんなから送られてくる企画書を読

が^{製造技}んでいて、このことはぜひいっておかな 第18回 いといけないな、と思ったのだ。大事な ことなので、しっかり読んでくれよ。

操作性の大切さを 見落とすなよ!

あー、さて今回はいきなり本題に入るぞ。最近のゲームはみんながよく知っているとおり、「規模が大きい」「同時に処理するものが多い」「システムが複雑」が三大要素のようになっている。明らかに数年前とは状況が違ってきている。これだけのゲームを作るには、とても一筋縄ではいかない。プログラマの腕だけではカバーできないのである。

しかし、みんながなろうとし ているのはゲーム・デザイナー であるから、プログラマではな い。だが、プログラムのことを 頭のなかからすっかり消してし まうのは早計だ。たとえ、自分 がプログラムを組まなくても、 よいゲームを作るためのミーテ イングなどで、勝手にやってく ださい、では話にならない。自 分で書いたゲームを、ほかのス タッフに理解して協力してもら わなくてはできないのだからね。 だから、すこしでもプログラマ と話ができるように勉強してお かなくてはならない。これもよ いゲームを作るための条件だ。

そこで、これからゲーム制作 講座では、そのへんを考慮した システムの作り方に入ろうと思 う。いままでの講座で、もうか んたんな企画書の書き方はわかったと思う。もちろん内容は人 それぞれだから、個性にまかせ るけざね。ただし、いままでの みんなから送られてくる企画書 の大半は、実際にゲーム化を考 えるとなると、むずかしいもの が多い。プログラマの話をしたから、すこしわかっている人もいるかもしれないけど、とりあえず、どうしてなのかちょっと考えてみたい。

まず、みんながゲームを遊ぶ 立場にたったときのことを考え たい。そういうとき、ゲームの どんなところに注意しているか な。やっぱり遊んだときに、つ まらないものだったら悪いとこ ろばかりが気になってしまうだ ろう。処理速度が遅いとか、グ ラフィックがきたないとか、操 作性が悪いとかね。ぼくがまえ に「シナリオは自分のために作 るのではない。人のために作る ものだ」といったことを覚えて いるかな。いま、すくなからず シナリオを書き始めたキミたち は、そのへんのところをもっと 注意してほしい。なぜなら、実 際ゲーム化するためには、その へんの問題を避けてはとおれな

いのだから。そして、こういう ことは、プログラマときちんと 話をしておかないと表現できな いのだ。

というわけで、プログラマと どう話し合うかということを話 すまえに、これからはもっと具 体的なシナリオをみんなに要求 したいと思う。

そこでこれからは完成したゲームをある程度予測しながら、 企画をたてていこう。いいかな、 企画書を作るんではないぞ。実際に企画をたてていくのだから、 そのへんを間違えないように。

で、企画をたてていくときの 注意点。企画書を作るうえでの 最大のポイントは、企画そのも のよりも、相手に読みやすくて わかりやすいものを作るという のが、大きなポイントだったよ ね。しかし、企画の実質作業は そうではない。そのほとんどは、 システムの組みたてであるから だ。そのため何本もゲームを作っているぼくでさえ、どこから 手をつけていいのかとまどって しまうことさえある。

たとえば、RPGの場合に敵キャラやアイテムの名前をつけたりする作業は、ずーっと後まわしにする。ようするに、ふつうの人でもかんたんに考えられそうな部分(時間がたりなくなったとき、誰かにまかせられるしね)や、人手を使って一気にやる作業は、システムの骨格ができあがってからの単純作業ということだ。いわば、肉付けしていく部分というわけね。

それに、シナリオを作りたいと思っても、机上論でしか作れない人も多い。結局なにをしていいかがわからないわけだ。よくいう、なんとなくわかっているんだけどやれといわれてもわからない、さらには、どこがわからないかもよくわかってないパターンだな。そのへんを説明していくのは非常にむずかしいんだよね。まあ、できるだけやってみてよ。

で、話を元に戻すけど、ゲームをやっていてつまらない部分を、自分の作りたいゲームで表現していくためには、企画をたてる最初の段階で、いちばん気をつけなければならない。

何本もゲームを作っていれば、 前作の評価をユーザーから聞け るのでそれをステップアップの 材料にすることができるが、最 初はそうはいかない。既存のゲ ームを参考に、自分の感触や一





いつもいつも投稿をありがとう、この講座を始めてからすでに | 年半もたってしまった。その間に送られてきたシナリオの数は200を越えた。そのうちの種類くんの作品「サイボーグ・ベースボール」をコンパイルのほうで商品化しようという話がもちあがった。で、企画会議を何度もへていくうちに年内(といってももう、今年もそんなに残ってないけど)にプログラムに着手するのはむずかしい、という結論にいたったのだ、ようするに見送り、というわけ。報告が遅くなってごめんなさい。現実に実際の



般の人の評価(どんなゲームを 売れているかなどの人気度なん か)を聞いて確認しながらやっ ていこう。

それで、一般的によく聞くの が、操作性の問題だ。操作性が いいとか悪いとかいうのは、一 見地味な問題だが、非常に重要 である。みんなから送られてく るゲームで、この操作性に触れ たゲームはあんまり見たことが ない。ふつう、我々は操作性を 重視する。ただし、それはウリ にはならないのだ。新しいタイ プのゲームとか、意外性に目が いったりする、こういうことが

り、ヘタをすると時間がたつに つれ不快感を感じるものさえあ る。だから、実際に企画を進め ていくとなると、それこそいろ いろなことに気をつけなければ ならないのだ。

そこで、操作性のいいゲーム というのを考えてみよう。操作 性=スピード感とういう考え方 がある。ようするに、処理速度 の速いゲームは操作性がいいと いう考え方だ。しかし、これは 短絡的すぎるだろう。もちろん、 スピードと操作性は全然別物と いうわけではない。お互いに引 き合う位置にいることはいるの



ふつうのウリになる部分だ。基 本はあくまで操作性ということ を忘れないでほしい。

たとえば、非常にユーザーの 目をひく画面レイアウトを考え たとする。いままでにないよう な画期的なレイアウトで、誰も がデザイン的にすごいと思った とする。それはそれで1つの成 功といえるだろう。ただし、も しそのレイアウトが、実際に遊 んでみると、ウインドウを開く さいにあまりにも面倒だったり、 コマンドを呼び出す構造が何層 にもなっていて複雑だったりし たらどうだろう。ほんとうに成 功だといえるだろうか。

また、レイアウトに関しては 操作性の問題だけではない。意 外性で目をひくものの大部分は、 第一印象のインパクトは強いが、 慣れてくるとただうるさかった

だが、ここでいっている操作性 の意味はユーザーサイドにたっ て設計された親切な配慮という ものだ。

だから、たとえばコマンドを 作るさいに、そのゲームで必要 とされるコマンドをどういう形 で管理するかということも重要 になってくる。使用頻度の高い コマンドは、ウインドウのいち ばん上に置いておくとか、セー ブとロードなどは間違わないよ うに、確認をとりながら実行す るようにさせるとか、である。 このことは、どんなゲームでも 重要である。ずいぶん進んだと ころでセーブしようとして、う んとまえのデータをうっかり口 ードしてしまったら泣くに泣け ないからね。

さらに、メッセージスピード やフィールド移動のスピード変

化などのサポートも、操作性に とって重要なことである。たん にゲームは速ければいいっても んじゃないんだからね。そうい ったオプション的な部分も充実 させることが、本来のゲームの あり方だと思うし、最近どんど んよくなってきている。

それから、アクションゲーム だってどのキーを押すとどうい う処理が(ミサイルを発射する とかオプションがつくとかね) を行うかというのは、大事な問 題だ。とくに最近のゲーム機は、 ボタンによる処理の対応をユー ザーが自由に選択できるものが 増えた。

それと、やっぱりいくつもの ゲームを遊んでいるうちにユー ザーのほうとしても、自分のク セもふくめて、操作性の大切さ に気づいてきているようだ。だ、 が、すべてのユーザーが自分の 好みに合わせてコマンドの。真番 や選択、戦闘の仕方やアニメー ションのオンオフ、はては画面 に合わせたBGMの選択、ウイ ンドウのバックカラーの選択ま で、もうなんでもかんでもユー ザーの自由になってきている。

企画を進めていくさい、もう こういった部分をないがしろに はできなくなっている。だから、 なおさら操作性の問題を大事に 考えたい。いいゲームとは、シ ナリオの出来だけでは評価でき ないということを忘れてはなら

いのだ。だって、どんなものだ って見た目がよくても、まずい ものは食べられないし、すわり にくいイスは困るよね。デザイ ンとはそこまでをふくめて考え てこそなのだ。

それでは、話題をがらっと変 えて、恒例のシナリオの紹介を しよう。えー、まずは宮城県は 渋ピー・17歳の作品。タイトル は「渋谷の野望~どれ、ナンパし てみっぺ~」だ。なんという品の ないタイトル。それにいかにも 売れなさそうな感じだ。でも、 私は好きだぞ。企画書の書き方 はマル。読みやすいし、きちん とまとまっている。

さらにゲームはというと、こ れが意外とめっけもん。細かい ところのアイデアが効いていて おもしれーんだよ。内容は、自 分に彼女がほしいために(この へんが現実とゲームがゴッチャ になっとる)、町に出て女の子を ナンパするだけだが、設定が細 かい。とにかく映画を見たり、 ゲーセンに行ったりいろんなこ とができる。それに女の子の心 境をタコメータで表現したり、 かわいいんだわ、これが。一見 アダルトっぽいけど、中身は大 まじめ。「もてる男になるための デートマニュアル」とかいって 売ったら、けっこう売れるんで ないかい。この手のゲームはゲ 一ム機よりも、パソコンむきだ しね。がんばれ渋ピー。

次回の お

次国はちゃんと書くことか決まっている 操 作性のつつきかそうた 今回の講義では、全 画をたてるにあたって操作性が大事たという ことはわかってもらえたと思うか、実際にと んなところに気を配ってどういうふうに組み たてれはよいのか 楽月はそのへんの話を図 解をましえてくわしく説明しようと思う 具 味のある人は自分の持っているケームについ てそのへんを検証してみるとおもしろいぞ。



ゲームとして売り出すところまでいくのは、ほんとうにむずかしい。いい経験をしたと思って、次のチャンスにかけようではないか。それにMファンにディスクの付録 がつくようになって発表の場も増えたことだし、自分で実際にゲームにしてあげようと思う人は「ゲーム制作」あてにハガキで連絡してもらってかまわない。期待してい が入る。これでいる。これでは、これでは、編集部としてもなんらかの解決方法を考えたい。 るぞ。せっかくのシナリオを絶対にムダにしたくないのだ。編集部としてもなんらかの解決方法を考えたい。 ★「ゲーム制作講座」への投稿募集中!応募要項の詳細は79ページ



William William III

ALL PROPERTY OF THE PROPERTY O

梅磨 90点台の2作品について 感想が聞きたいでおじゃる。 ファンキーK「CHINA」は 背景だけは最高のできだ/ のぐりろ でも、人物が全体の 雰囲気を壊しているも〜ん。 アニイ! のぐりろのいうこと も、Kのいうこともわかるので、 オール4にしたんだもんね。

こんどる ともかくもう1歩で 恐竜のタマゴになりそうだった ことは確かだよね。

全員 ずるい/

梅麿 さて、もう1つの「日没前の行軍」のほうはどうマロか。
こんどる 全体の雰囲気を統一したのは評価できると思うけど。
のぐりろ それも善し悪しだじょ〜ん。今のままじゃリアルだかなんだかわからないも〜ん。
ファンキーK オレはそれでもこういう工夫は評価するぜ/アニイ/ 意見がわかれると思ったので、オール4に……。
全員 ふざけんな/

100 おしかった人たち

賞金&賞品システム

CGコンテストに掲載された作品 は梅塵をはじめとするビッツーC Gチームの5人が評価します。5 人が5つの項目につき1~5点の 5段階で評価したものの合計点が 高いほどランクも高くなります。 5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・ 背景・表現力となっています。

ラ 00 超すばらしい これからに期 並みの努力で いわゆる並の まだまだ未熟 ク 作品に与えら はもらえない、 待する、ちょ 作品に与えら だが光るとこ ろのある作品 れる、師範代 優秀な作品に いウマの作品 れる。オール 格の称号 与えられる に与えられる 2的な称号。 に与えられる。 イラストは現 イラスト部門 イラスト、紙 イラスト、紙 イラスト、紙 は現金1万円。 金5千円。紙 芝居ともディ 芝居ともMフ 芝居ともディ 紙芝居部門は 芝居は1万円 スク5枚+M スク1枚+M ァンテレカ。 現金2万円 以内のソフト ファンテレカ ファンテレカ。

鳥取県·猪口亮

CHINA (EASY使用)





ATK O BATAN TA O TAKENTAN TAK

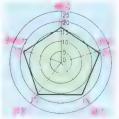
京都府·三浦一誠

日没前の行軍(クラフサウルス使用)



総合93点





●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)「龍戦士」比海道・ボンディ(2・2・1・1・1)「空母出撃 | 秋田県・モンキーK(2・1・1・1・1)「NE W TYPE VS. OLD TYPE」群馬県・ふニ(2・1・2・1・2)「こわれた〜」千葉県・ジョン1号(2・1・2・1・2) 夏」千葉県・SQR(!・ 2・2・1・2)「FRAY」「千葉県・石井洋(1・2・1・1・2)「風の中」東京都・TWO PLUS(2・3・3・2・2) ☆・肝血点は塩素(人いん

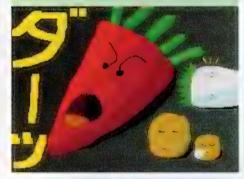
岐阜県・変態猿人間 美蔵な象の三の今(パナソニックシステムティスク使用)



79点

うしろに飛んでいるハチたちのキャラクタがおもし ろくていいでおじゃる。象のベルトもなかなかいい マロ。こういうグラフィックを描かせたらキミの右 に出るものはのぐりろだけじゃないかと思うでおじ ゃる。タイトルもマロは好きでおじゃる。もっとこ の世界を追求していってほしいものでおじゃる。次 411 11111 11 11

埼玉県・てちゃば にんしんのこれで(パナソニックシステムティスク使用)





72点

なんか、作者の楽しい雰囲気がそのまま伝わってく るような、グラフィックで「しあわせー」っていう感 しかにしか山ていて、いいでわしゃる。マロとして まこの大根のキャラクタが気に入ってしまったでお じゃる。大根だけで、また I 本の C Gが産まれるよ うな気がするでおじゃる、なんかわくわくするでお 1 - 6 % - 6

静岡県・渡邊茂樹 殺されて一か (F1ツールティスク使用)





68点

雰囲気はいいと思うでおじゃる。ただ、全体的に色 が落ち着いているのか気になるでおじゃる。こうい PARK PHARAS SEEDING FEE 15749 13 K NEWSON & CANS in the state of publication of the state of 色に合うCGを描くほうがいいかも。梅

埼玉県·出雲恵 WIZARD (グラフサウルス使用)





79点

じゆる ガチャイカオ イブいいマロ ナメル かわいし …今度はSCREEN7のモードを使って描 てくれ でも、マンイからいてまればいかってな ?・・・ = そうとばかり、tu たな、 でもしゃる プロはますくこうなわるで、またまで、する 自が肥 えているでおじゃるよ、ほほほ、構図や色なんかも どんどん研究してたもれ。痛

東京都·迫田秀和

F. G (パナソニックシステムディスク使用)





大九 大 内型 表 () () () () () () てしまうでおじゃる すかんでる」っていう感じが いのだと思うぞよ がたは 下、広かるだとが、 。 なとなってなりれてかきてんてきて、ほしておじゃ る。もっとよくなるでおじゃるよ。それから、人物

栃木県・松崎波動拳// 糧妓(グラフサウルス使用)





65点

カで、色の付け方なんかを評価して採用したでおし
 ゃるよ。でも、こういうグラフィックは構図が命み えてしまったでおじゃる。次回に期待、梅

埼玉県・くりゃっかあ

おほほほきはっ!/(グラフサウルス使用)





ふっぷっぷっ、こういうグラ フィックは大歓迎でおじゃる もっと、もっと、もっと、派 手な衣装にして描いてきてほ 総合64点 しいでおじゃる。梅

三重県·大竹敬二

専祭り(F1ツールディスク使用)





1717 + 11te, Q+ 1, w 雰囲気が素直に出ていて好感 が持てる作品だマロ。そうい えば、今年は一度も海に行か 総合記点なかったマロ、しくしく、権

岐阜県·国産品

路線変更(グラフサウルス使用)





黄色の女の子と青の女の子の 重なり方が変でおじゃろ 女 たずたされていた。 ままげ 生でれる きょうれい ヒデル 総合59点 乳首くらい……。梅

岐阜県·ROM

このねーちゃん(グラフサウルス使用)





たってなる 手な飲む ないてきい 描いてほしいでおじゃる。鏡 のまえで自分でボーズを組ん でみて、人間の筋肉の動きを 研究してたもれ、梅

おしかった人たち

|青天の下で」東京都・鳥ボール(| ・3 ・3 ・2 ・3)「<mark>木端敞塵」長野県・長嶋陽一</mark>(2 ・ | ・2 ・ | ・1)「TAKE OFF!」長野県・T坊(|・|・|・|・ I)「RPG」三重県・わはは!!(2・2・2・2・2)「MSX記念切手シリーズI」大阪府・COOK(2・3・3・1・2)「夏/」佐賀県・渡辺英樹(2・1・1・ 101 $2 \cdot 1$) 「過去」長崎県・かりゅーか $(2 \cdot 2 \cdot 1 \cdot 2 \cdot 1)$ 「アニイ (道路工事へん)」熊本県・ペント君 $(| \cdot | \cdot | \cdot | \cdot 1)$ ※評価点は梅磨 $| \cdot |$ 人ぶん



梅麿 今回の紙芝居部門は2作 品が採用になったでおじゃる。 「ハイな男」を見てみんなはどう 思ったでおじゃるかな。

アニイ! バイクや人の動きな んかはよくできているよね。

こんどる 走り去るところなん かはバックトゥザフューチャー みたいでかっこいい。

のぐりろ 話としてはよくある やつだも~ん。今度は別のネタ を考えてほしいも~ん。

ファンキード このバイク (KATANAがモデル)はオレ も好きだぜ!

梅麿 一方の「顔の進化」のほう はどうでおじゃるか?

アニイ! けっこう細かく動く のでおもしろいよ。

ファンキーK もっと演出に凝 ってもらいたかったぜ/ のぐりろ ちょっとストレート

すぎるも~ん。

こんどる つぎは顔の動きだけ ではなくて、体の動きなんかも 加えてみてほしいよね。

ディスクに関するご注意

今回、付録ディスクには紙芝居部門の 「ハイな男」が入っています。使い方は 116ページ以降をお読みになるか、ディ スクの指示にしたがってください。こ の作品はグラフサウルスで描かれてい ますが、グラフサウルスなどのCGツ ールで読みこむことはてきません



富山県・Okatan 無の進化(バナソニックシステムディスク使用) 9分の一画面でアニメーション 月のような丸 顔が出現。 口が出てきた。 点の目からも っと目らしく なった。 眉毛もはえた。 右をむいてみ る。 正面に戻ると 耳ができてい 1=0 画面下へ顔が 移動していく。 顔が上がって くると、首が つながってい 顔が上をむい ている。 元に戻ってみ ると髪の毛が はえていた。 ひと通りのも のがそろって、 顔らしくなった。 最後には男 の顔となって ほほえむ。



ライダーのまているテナギ は、ナウンカラと思ってし まったでおじゃるよ ここ ままくてきていると思って よ。SCREEN5のグラフィ

こも3・ ニー・・・・・ ているが ニーディス タアクセスか 同てすりた アカラれし いマロ。と同時にバイクや人間の動きが も人人と透視されているのにおこしており やる。梅



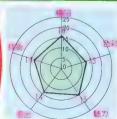




TE 15 % + 15 / 14 ど、誰もやっていなかった I SHOW THE SHOP

1 INT ACCOUNT OF THE PROPERTY OF THE rota Maja dija je kao a to the the track E-1 1 7.34 . T// 1





おしかった人たち

●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)「聖戦-邪神ガイアー」福島県・イカアゴクレータービン Q P (1 ・ 2 ・ 1 ・ 1 ・ 1) 「祝・ソーサリアン発売決定記念」 栃木県・TAMUSAN $(3 \cdot 3 \cdot 2 \cdot | \cdot |)$ 『Fancy』 新潟県・ひさきけい $(2 \cdot | \cdot | \cdot 2 \cdot |)$ 『老人少年ぼくホエホエくん - 第 | 話ー」 京都府・メロスモ レシャン★(2・2・1・2・2)「Theヒットマン」大阪府・DRAGON SOFT(2・3・3・3・3)

マロのCGコンテストが始ま ってから、もうずいぶん多くの ちゃんぴおんを生みだしたもの でおじゃる。今月号からムック になったことでおじゃるし、こ

のへんで過去のちゃんぴおんの 作品を一同に集めて読者のみん なからちゃんぴおんのなかのち ゃんぴおんを選んで決めてもら いたいと思うマロ。最近は投稿

作品のレベルが上がっているで おじゃるから、最初のころのち ゃんぴおん作品にはつらいかも しれないでおじゃるな。そのあ たりも考えてやってほしいマロ。 今回はスペースの都合でイラス ト部門のみとなってしまったで おじゃるが、いつか紙芝居部門 もやるつもりでいるので楽しみ にしていてほしいでおじゃる。





1)『タイトルなし」千葉県/佐藤幸一☆なつかしい作品でお じゃる。この号で勝ち抜きCGコンテストを始めようと思って いたでおじゃるが、不作だったマロ。そんななかでピカイチ だった佐藤クンが1代目ちゃんびおんになったでおじゃる



2「タイトルなし」神奈川県/中村和洋☆このころの中村ク ✓の作品は、キツネの作品が多かったでおじゃる。いろんな THE RESERVE OF THE RESERVE OF THE CONTROL OF THE CO



3.「タイトルなし」大分県/S-II☆ロボットでおじゃるな。 独特な雰囲気があっていいでおじゃる。色の使い方も影のつ け方もいい感じだマロ。そういえば最近の投稿作品にはロボ ノトを題材にしたものが少ないような気がするでおじゃる





4 タイトルなし、千葉県/佐藤由健立この独特なタッチは いいでおじゃるな。山の遠近感もよく表現されているでおじ やる。にわとりの後ろ姿に哀愁を感じてしまうのはマロだけ でおじゃるか? 右下の道路がポイントでおじゃるな



5)「タイトルなし」兵庫県 九田 二人 なりまいてロナ (人) コルー・ニー ひげも すよ ゴニメーカターを力 FER TO THE PROPERTY LEGISLAND



6 「タイトルなし」京都府/三浦一誠☆今や戦車マニアとい えはこ ョクンでき です そろな アンタイ ころがいいぞよ。戦車と兵隊さんの絶妙なデフォルメ感が最 (1) おしゃる もりも い 一善ニペリ や者えるとなればし



7)「BUTA」石川県/佐藤いっちゃん☆この大胆なタッチと色 づかいには妙な魅力を感じるぞよ。ビルといい雲といい、フ ニャフニャしていてそれでいて存在感が抜群でおじゃる。こ んなにい 住むさけらない まってかな



8「GIRL2」滋賀県/山本直彦合かわいいマロ。山本クンは* まくらてましょ ひまんだいがく たんだま しゃそか クのめいぐるみもいいでおじゃるそ

ちゃんびおん大会への毛利方法

このCGコンテスト歴代ちゃんぴおん大会は、読 者のみなさんからのハガキによる投票によって、 90年9月号から91年5月号までのイラスト部門 ちゃんぴおんから、さらにちゃんぴおんを決めて しまおうという特別企画です。この企画に参加し たいと思った人は、ハガキにあなたの好きな作品 の番号(説明文の最初の丸数字)と、なぜその作品 が好きなのかという理由を書いて下のあて先まで 送ってください。投票してくれた人のなかから抽 選で3名に『グラフサウルスVer.2.0』をさしあ げます。また、投票によってちゃんぴおんに選ば れた作品の作者には希望のソフト 1本が送られま す。しめ切りは9月30日必着でお願いします。た くさんの応募をお待ちしてます。 〒105東京都港区新橋4-10-7

TIM MS X・FAN編集部 ほほ梅麿のCGコンテスト 「歴代ちゃんぴおん大会」係

明日のCGコンテストを考える

いよいよ、今月からディ スクが付録でつくようになった でおじゃる。

アニイノ 今まで、動きが見せ られなくて、残念だったもんね。 せみまる でも、グラフィック って容量くうんだよね。

のぐりろ ようりょうってなん

だも~ん。ぼくわかんない。 梅馨 でも、来月はいっぱい入 れたいでおじゃる。

ファンキード そんなら、ディ スクの担当者をおどして、イラ スト部門も含めた全作品を入れ ちゃおうぜ!

全員 それでは、また来月。







ディスク化を記念して、これまでのサ ウンドフォーラムとAVフォーラムか らのベスト・セレクションをお送りし ます。もう、ぜったいにおもしろい。

Audio-ONLYシリーズ

この連載の発端となったのは、音だけを扱 う「サウンドフォーラム」。まずは音だけの作 品を集めてみた。

最初は「おいジョーイ」(Romi 1989年3 月号)。PSGのコンピュータ声がみごとにし やべる。

『アメパト』(保田貴史 1989年4月号)。テレ ビや映画でおなじみの、アメリカのパトカー のサイレンの音。うーん、リアルだな。

『大怪獣とウルトラマン』(Romi/1989年 5月号 下のプログラムリスト参照)。当時の Romiクンは、常連中の常連で、毎月自分の コーナーを持ったり、ついには師範代となっ てお題を出したりしていたのでした。でも、 こんなグレイトな作品を聴かされるとだれも 文句をいえない説得力があるのだった。

『おもちゃ屋の猿』(Romi 1989年7月号)。 おもちゃ売り場にいる、あれだ。2匹いて、 先にシンバルをたたき、次に小太鼓をたたく。 あ一、ただのPSGなのに、なんて完璧なん だろう。

「ジョーズ』(Romi 1989年9月号)。う ~ん、じょうず。

『銀河銀道の夜』(Romi, 1989年9月号)。

Audio-ONLY シリーズ M3 大怪獣とウルトラマン■兵庫県・Romi

10 DEFFNA(R)=RND(1)*R:SOUND 7.10:SOUND 8.15:SOUND 9.8:SOUND 10.16:SOUND 1.0:SOUND 5.15:SOUND 6.31
20 FORL=0TO3:FORI=0TOFNA(4):FORJ=OTO4SST

ZW FORL=0T05:FORI=0T0FNA(4):FORJ=0T045ST EPRND(2)+,5:SOUND 0:80+J:SOUND 0:0:NEXT: FORJ=0T0FNA(199):NEXTJ-II 30 FORI=0T0FNA(4)+1:SOUND11,0:SOUND 12,1 6:SOUND 13:0:FORJ=0T099:NEXT:SOUND 11:90 :SOUND 12:40:SOUND 13:9:FORJ=0T0399+FNA(

99):NEXIJ::1.
48 FORI=8T0199:SOUND 8:90:SOUND 8:188:NE
XT:FORI=8T018:SOUND 8:15-I:FORJ=8T040:SO
UND 8:80+J:SOUND 8:0:NEXTJ,I:FORI=8T04:SO
UND 13:6:FORJ=8T059:NEXTJ,I:SOUND 12:25
8:SGUND 13:0:SOUND 8:0:SOUND 9:0:END

1989年~1991年のベストAV作品隻・3本立て

スーパー付録ディスクの「AVフォーラム」のコーナーには、以下の3本のプログラムが入ってい ます。これは、1989年1月号の「サウンドフォーラム」から1991年8月号の「AVフォーラム」に 掲載した作品より、それそれ、音たけの作品(Audio-ONLY)、ビジュアルだけの作品(Visual-ONLY)、音とビジュアルの総合作品(Augio Visual)の傑作を抜き出して、一部手を加え、分 野ごとに10~16本ずつまとめたものです。今回の記事は、この3本のプログラムを実行しながら読 んでください。また、収録作品のなかからとくに印象に残った作品のリストを掲載していますが、 これは当時の面影そのままにしてあります。

●Audio-ONLYシリーズ ァイル名: A-ONLY, AV

2 Visual-ONLYシリーズ イル名: V-ONLY, AV

®Audio-Visualシリーズ イル名:AUDI&VIS.AV

音のみの傑作作品集。MSX。RAM32Kでも動き 主す

ビジュアルのみの傑作作品集。MSX2・VRAM 128 K要。

音とビジュアルをあわせもつ真のA Vフォーラム作 品集。MSX2·VRAMI28K要



これだけ例外で星のビジュアル付き。車輪の 音がメルヘンしています。

『学校のチャイム』(武六中2D18番 1989年 10月号)。エコーが美しい。

『エジプトのチューリップ』(AOTAX 1989年11月号)。塾長の好みにピッタリのエキ ゾチックな作品。

「マッチ」(ラコちゃん 1989年12月号)。この 作品は音が小さめなので、音量を上げて鑑賞 してください。

「戦車が〕台、戦車が2台…」(AOTAX 1990年2月号)。これは題の付け方がうまかっ た。Romiとは異なるセンスです。

『乱れ太鼓』(M'1000 1990年3月号)。 太鼓シリーズ第1作。

『小悪魔の笑い』(SEI丸/1990年3月号)。 うーん、素敵な笑い声だ。

『そろい太鼓』(M'10001991年1月号)。 太鼓シリーズ第2作。前作よりもグレードが 上がっている。

『どうしたんだPSG』(清志郎/1991年2月 号)。もはやビジュアル全盛となってしまった 昨今の世情を憂いて作ったわりにはただのウ ーピー・ハーマンなのがおかしい。

『ココハドコ?』(よしむソフト 1991年8月 号)。宇宙人のセリフが関西弁なのがイカス。 付録ディスクでは音だけのこの作品に特別に ナレーションをつけて紹介してある。

Audio-ONLY シリーズ No.16 ココハドコ? ■大阪府・よしむソフト

1 SOUND7,56:FORI=98TO21STEP-2:0=I+10-RND
(1)*20:PLAY*T120V15L48N=0:":NEXT:GOSUB3:
SOUND7,159:SOUND6,61:SOUND10,16:SOUND12,
80:SOUND13,8:GOSUB3:SOUND7.56:PLAY*T120V
15L64016R2GR2GR2GR2GR2"."T128V15L6401A-R
2A+R2A+R2A+R2A+R2"
2 GOSUB3:SOUND7,56:PLAY*V15T128L1203DD*C
R160E","V13T128L1204D-D*CR16DD":GOSUB3:E

3 FORI = 0TO1500: NEXT: RETURN

Visual-ONLYシリーズ

次は、ビジュアル作品のみを集めたコーナ 一。テクニック的にも興味深いです。

『タイムトンネル』(中山正智 1989年8月 号)。もはや欠かせない、カラー切り換えのは しりとなった作品です。なつかしいなあ、N HKの日曜日夕方6時。効果音付き。

『蛍光灯』(中山正智 1989年8月号)。グロー ランプが点滅して蛍光灯が点灯するまでの立 体的な表現がみごとです。初めて見たときは 編集部一同びっくりしました。傑作。

『千円札』(おめあて 1990年5月号)。あはは

Visual-ONLY シリーズ No.3

千円札*

■鳥取県・おめあて







1 SCREEN5: COLOR=(2,2,0,4):COLOR2:15,15:C ::X=120:Y=135 DRAW"BM130,70L4HL3GLHL7GL5GL2GDGDGD4GD

6GD4GD2U13HU3EU2EU2EU3EU2REUER3E2R3EURFR ERER10FRFRF5R2F2DFDF2D2FD6GDFD3GFRFGLGLR 2DRFDU3NLENUFD4GD3GD3GD3G2DL2H2EUBU2UR2U RU3RU4LULDLDGLD4GD4U4EU3RE2DFLD3LDBD13R2 FDFDF5D22L27UEHG2DL8U2EUEUH3UD6

3 DRAW GD3BU11NG2U2HU3GLG2LGLGLGLGLGLGLGLG DBR16U2EU5BR6FER8ERE3UEUE3UEUE3UE4UHU5H D7LG5LGL2UHUDFDFGHDLFLDL2DNL3GNF2L8GRD2F DFD2BU8L7HGUHUL2ULHUH3U3HU3HU7HU4LU3RD2U 5EU2RUEURUEDR8D3FDFD2GDBU8BLL2EL7G2BD4R2 UEFURUR2GR2FL3FL2BD5GLHBD13FD

4 DRAW[®]BR2EUERE2REHLBL2UBD3BR4R2E2BU3URB D4DBE3FDGBL2GFR3F5D2GL2HL3BF2L3DL6HBH3DL 3U2FR14BR9U4BU3UHUBR5BU2EUHUEBUBEUHBL2BH L2GHGL2HLHLER2URF2DL2U2R3DRDBD5NELGL2HBE 2L2HBL3FH2GU2EBU4R2UR6DR3DRFUH2L2ULHL4GN R6LGRBR14EHBH3BUU2BU5HBU4E2FG2DF2D4FD4F3 DFDFD3FU2E3

5 PAINT(X+65):PAINT(X+110):PAINT(105+Y):
PAINT(140+Y)

FORS=#T03###:NEXT:FORJ=9T0#STFP-1:FORT = 187701275TEP28:COPY(I-1,146+1)-(I+1,141+1)

J)TO(I-J,45+J):NEXT:NEXT:FDRS=0T03008:NE
XT:OPEN"GRP:"AS#1:PSET(230:200):PRINT#1. "END" 7 GOTO 7

は。大傑作、まあ写真を見てちょうだい。よ く、千円札を折り曲げて笑わせたり泣かせた りする、アレです。はじめて見たときは編集 部一同、大笑いしました。

『MSXでメガドライブする』(おめあて/ 1990年9月号)。フフフ、鬼太郎のオヤジが車 で走り去る、というギャグなのだった。塾長 は、個人的に水木しげるのファンであったり もする。

『水の中』(裏鬼門/1990年10月号)。 うーん、 立体的なスクロールが涼しそう。夏向きの作 品です。

『すごいくるま』(浜岸雄 1991年3月号 下 のリスト)。ディズニーだとかいった、アメリ カン・コミックの味があります。

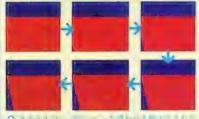
『タイトル』(おめあて 1991年3月号)。L 1 NE文とDRAW文だけで作っているのだが、 まあそっくり。

『Silent Eve』(DX 1 4/1991年6月号)。 静かにサンタクロースが空へ去っていく。う 一ん、美しい。

『BLIND』(NAVA/1991年8月号)。ス ペースキーでブラインドが開いたり閉まった りする。アイデア賞ですね。

『こんな人もいる』(しみみ 1991年8月号)。 ほっておくと、目と唇がてんでばらばらのほ うへ動いていってしまう。スペースキーでも との位置に戻ってきます。なんとなく、知っ ている顔だと思うのはなぜだろう。

Visual-ONLY シリーズ No.6 ■福井県・浜岸雄 すごいくるま*



0 -1 -1 1, 1 , 1 , 1 , 1 , 1 重の表現、グレートです

COLOR1,4,0:SCREEN5:SETPAGE1,1:CLS:LINE 1 COLURY, 4-0: SCREENS: SE ! PAGE ! 1: TCLS: LINE (40:12) - (2.0) . 18 F: LINE (-0.4) . 4. 18 F: FORA-0 TO1: CIRCLE(64-4+13.12) . 3.5: PAINTSTEP(0.0) . 1.5: LINE(29+4*7.13) - STEP(1.1) . 1.9: LINE(9+4*2) . 2.5 FEP(8.3) . 3.8F: NEXT 2 FORA-07030: C-0: FORB-1T02SSTEP1+A-2/18:

COPY(8,0)-(8,14+(A)13)*2)TO((A-FIX(A/6)*6)*40+C,22+FIX(A/6)*20):C=C+1:NEXT:FORB=0TO25STEP1+(25-A)^2/300:COPY(26+8,0)-STE +FIX(A/6)*20+(A>23ANDC>7ANDA(30)*(1-(A>2

CIRCLESTEP(0,4-(ACTIORA-RND(-TIME)*3>2 4)*120+RND(-TIME)*9),2,14,RND(-TIME)*6.R ND(-TIME^3)*6:NEXT:NEXT:LINE(26,0)-(26,1

511.4 SETPAGE0.0:CLS:LINE(0.65)-(255,211).8: BF:LINE(3.60)-(30.211).4:PAINT(0.65).4:F ORA=1T0156:COPY(0.0)-(26.14).1T0(255-A.5 0):NEXT:FORA=0T030:COPY((A-FIX(A/6)*6)*4 0.20+FIX(A/6)*20)-STEP(37.16).1T0(99-A=3 (A)24) +4,48): FORB=@TO15-(A=30) +1500-(A= NEXTB + A: GOTO4

Audio Visualシリーズ

さて、最後のコーナーは、音とビジュアル の総合作品。

『梅雨』(A1/1989年10月号/下のリスト)。 雨、地面に小さな円を描く。音はたいしたこ とないけど、日本人の情緒に訴えるものがあ

「ポンプとふうせん」(AOTAX/1989年11 月号)。単純だがおかしい。だんだん風船が大 きくなって、割れる瞬間が近づくのを恐怖し つつ待っている。音はやさしい。

「夜のエジプトバスツアー」(MACK竹中) 1990年3月号)。バスの「ゴーッ」という音のた めにリアリティがグッと増している。

『羊が1匹』(Romi/1990年3月号)。ブオ 一ンと棚をジャンプする高さ、退場時の動き、 いずれにも一流の輝きがある。

『通路を走る!!』(AOTAX 1990年4月 号 下のリスト)。壁が揺れるのと、走る足音 が同期しているので、実際に通路を走ってい る感じが生まれる。

『再生·逆再生』(AOTAX/1990年6月 号)。ボールの動きが再生・逆再生されるのも おもしろいけど、音のほうもていねいに作っ てあるのがうれしい。

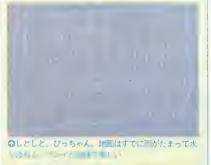
『へそかくせ』(裏鬼門 1990年9月号)。約2 分待って、実際にカミナリが表示されるのは ほんの一瞬という意地悪プログラム。でもビ ジュアルはよくできている。

『男女交際によくある風景』(ろんぐTEAM 1990年9月号)。ジェットコースターのシミ ュレーションなのだが、ゆれぐあいがうまく できていて、怖かったのを思い出してしまっ

Audio Visual シリーズ No.1

梅雨 * *

N岡山県・A 1



COLOR 15.0.0:SCREEN7:SETPAGE0.1:CLS:P

AINT(0.0):14 20 FORT:0#TO99:CIRCLE(RND(1)*500;RND(1)*1 50+60):RND(1)*5+9;RND(1)*8+6:LINE(RND(1) *500+6:RND(1)*20)-STEP(-RND(1)*30+3;RND(1)*100*800);RND(1)*6+6 NEXT: PUTSPRITED , (0,208) : SETPAGE1: SOUN

D8 - 15 : SOUND7 - 1 40 A=13 : FORI=6 :FORI=6T013:COLOR=(1,7,7,7):COLOR

= (A,5,5,5): A=1:NEXT:GOTO40

わたしのサウンドフォーラムに投稿 されてきた手書きのプログラムを打ち こむ仕事が始まったのは、MOTOR 命令が禁じ手になった1989年4月頃だ。 その頃の作品で強烈に印象に残ってい るのが中山王智の「蛍光灯」(1989年8 月号掲載)。これを見た人は必ず"へ ー"、と感嘆をもらしたものだ。作品じ ゃなく手紙にも印象深いものがある。 TAKE竹の「友法」(1989年10月号掲 載)はピコピコと鳴る、いかにもUFO ポイ音はしない。コメントに「UFOの **音など、たいていの人はきいてないの** だから、どんな音でもいいのだぁー!!」 だって。これはおかしかったなあ。「蛍 光灯」をきっかけにビジュアルに力を いれた作品が多くなり「AVフォーラ ム」へとかわっていった。「冬の夜空・ 雪の物語」(1990年2月号掲載)という 窓枠が描かれ、粉雪がシトシト降る作 品がきれいだった。

今まで打ちこんだリストをつなげれ ば東京タワーの高さを越えるだろう。 ほとんど1人で打ちこんできたのだ。 むかしはプログラムの打ちこみなんて、 地味で疲れる作業でいやだった。今で はこれがけっこう気に入ってる。(終) AVフォーラム管理人・ちえ熱

『ソナー』(TOM 1991年3月号)。「ピーン」 というソナーの音が良い。「沈黙の艦隊」ふう

『音叉』(DX14/1991年7月号)。音の波の 視覚的表現。余韻が残るのが美しい。

『ミステリーサークル・宇宙人説』(ふらっと まぁしゅ/1991年8月号)。ミステリーサーク ルのモワレが畑っぽくてきれいです。

あ、終わりだ。・

Audio Visual シリーズ No.5 通路を走る川*■神奈川県・AOTAX



COLOR, 0.0: SCREENS: SOUND7.7: SOUND6.0 10 COLOR, 0.0:SCREND:SOUNDO7,7:SOUNDO6,0
20 FORI=20T097:C=C+1+(C=10)*10:A=EXP(I/2
0):B=SIN(3.14159/4.5*C)*A/5:LINE(127+A.1
85-A+B)-STEP(0.A*2),C:LINE(127-A.105-A+B
)-STEP(0.A*2),C:NEXT
30 SOUND8.0:FORI=1T010:COLOR=(I.0.0.0);C
OLOR=(IMOD10+1.7,7,7):NEXT:SOUND8.15:SOT

っこしたいという体のサインだ。フロイト 男女差も大きいなあ。 まあ わかりやすいとこ ころで、 「大きくなったらプロゴルファーになって 解釈はどうでもい 新年の初夢もひっかけて、 いとして、 ことか いろいろな人の夢の話を聞くのはおもしろい。つかけて、これに決定。夢、みてます? 塾賃 東京でマイホー ムを持つ っのは夢にすぎない」とかいうのも可。 塾長には定型の飛ぶ夢があって、 ぜんぜん普通そうな人なのにとんでもないワイルドな夢の話をしてく しめ切りは10月8日必着 よく見るんだけど、 解釈は非常にかんたんで、

記憶 ラビリンス





思い出話などをいくつか

お久しぶりの『ラビリンス』で ある。今月は「ソーサリアン」発 売記念ということで、「ソーサリ アン」の思い出などを書き連ね てみようと思う。

この「ソーサリアン」、最初の 88版が出たのが、1987年の12月 だ。なんと4年越しの恋が実っ た、というべきでこういうとこ ろからもMSXユーザーの熱心 さも感じられるしだいであるが、 このゲームのプロトタイプを見 たのはいつごろだったろうか。 確か、9月ごろだったと思う。 このへんの話は、以前にもしつ こく書いているので、またか、 と思われそうだが、しょせんこ

のページは、年寄りの繰り言っ ぽい傾向があるのであきらめて いただきたい。

スクロールのルーチンなんか は『ロマンシア』から発展したも ので、特に最後に出てくるヴァ イデスがソーサリアンがつなが ってぐるんぐるんするのに似て いるでしょ。あれなんですね。

それから 1 か月ぐらいして立 川のファルコムに行ってみると、 かなり進んでいて、ダミーっぽ い背景グラフィックの中をびゅ んびゅんキャラが動いているの を目撃したわけである。それか ら1か月で大きく進歩していた。 魔法や、町なんかがほとんどで

きていた。う一む、このへん記 憶があいまいだ。順番はこの通 りなのだが、時期がね一。なん せ4年前だもんね。この間の状 況をぱおぱおとしては興奮をま じえつつ某誌に紹介していたの だが、とんでもない作品が出る ものだな、と思っていた。いち ばん感心したのが、町で仕事に ありつくという設定で、これが 木屋さんが話していた生活その もののRPGの第一歩という気 がしていた。

話はそうとう前になるが、将 来どんなゲームを作りたい? という質問に、勇者たちの実際 の生活をシミュレートしたRP

> Gを作りたい、 という答えが返 ってきたことが あった。そこで は勇者といえど も生活費の心配 をしなくてはな らず、近所づき あいだってある。 冒険に行くのも いいし、ずっと

町で生活していてもいい。そん なゲームだ。ここからは個人的 な想像だが、勇者には知名度や 信頼度なんていうパラメータが あって、それが高くないと冒険 の依頼さえこない、なんていう のだとおもしろそうだし、3世 代ぐらいかけて理想的な勇者を 作り上げるなんていう、ユーザ 一が出てきたりして。そう、江 戸っ子だって3代続いていない とだめなんだからね、勇者だっ て生まれてくるときにドラゴン スレイヤーを持って出てくるな んていうのがあってもいいかも しれない。とにかくそんなゲー ムが夢だったわけで、そういう 意味で『ソーサリアン』はその夢 に一歩近づいたわけであった。 『ロードモナーク』もそういうノ リはあるもののちょっと違う。 最近は木屋さんとお話しする機 会はめったにないが、きっとそ ういう構想は持ち続けているは ずで、いつか現実化されるのを 楽しみに待っているしだいであ

さてさて、話をもとにもどそ

















う。そうこうするあいだに「ソー サリアン』は見事完成し、好調な 売れ行きを示したのだが、完成 版ができてからのばおばおの生 活はかなり悲惨なものであった。 もともと、ゲームの早解きなど

得意だったわけではない。ゲー ムはじっくり楽しめばいいと思 っていたの。だが仕事となると、 そうとうがんばって解かなくて はならない。しかも、88版はア クションの要素もあって、ある

技を使わないと、ほとんどのシ ナリオがクリアできない仕組み になっていた。これは語るも涙 の物語で、ほんとの話、ぱおぱ おは泣きそうになった記憶があ る。MSX版ではそんなことな いので、安心してプレイしてほ しい。それは2段ジャンプとい うできてしまうと簡単だが、で きないときは一生できそうもな くなる、という微妙な技なので ある。

恐怖の「氷の洞窟」!!

断っておくが、98版やMSX 版にはこの2段ジャンプはない ので、安心していい。参考まで に説明しておく。ふつうのジャ ンプで飛び上がる高さは決まっ ていて、2段ジャンプというの は、ふつうのジャンプをして飛 び上がったところで再度ジャン プをすることで、ふつうの倍の 高さに飛び上がる技なのだ。こ れが] 回ならまだいい。何度も やってたまたま成功すればいい わけだから。だが、これを失敗 せずに3度続けるというのは、 かなりの難事業である。これが 「氷の洞窟」にあったのだ。先ほ ど泣きそうになった、というの はこのシナリオだった。いや、 泣いたかもしれない。記憶は定 かではない。しかも悪いことに

ぱおぱおはこのことを「ピラミ ッドソーサリアン』まで知らな かった。初めて、98版で遊んだ ときは、愕然としたものだった。 これまでのおれの苦労は何だっ たのだ。

とにかく、そういうわけで「氷 の洞窟」にはいまだにいい感情 は持っていないのである! 逆 にいまだに好きなシナリオが 「天の神々たち」だ。これはスト ーリーも単純明快で、しかもひ っかけらしいひっかけもなく、 おまけに音楽がすばらしいもの で、何回でも遊びたくなるよう なできだった。かわいいお話で ある。「ジャックと豆の木」ふう の仕掛けがあったり、美しい音 楽がすさんだ心をやわらげると いった、ちょっといい話があっ

たりで、心あたたまるストーリ 一なのである。これは誰もが認 める名作といわざるを得ない。

あとは「メデューサの首」。ラ ストのドラマチックな展開は出 色である。やっぱりNPCが出 てくるのがいいみたいで「ロマ ンシア、も評判いい。「紅玉の謎」 なんかもかわいいシナリオだっ

だが、いい思い出は希薄なの に対して、苦しかった思い出は 後々まで残る。苦しかったのは 「盗賊達の塔」だ。先月号のマッ プを見ていただければ、そして 実際にプレイしていただければ わかると思うが、あのマップの 広さ。ぱおぱおは最初にプレイ する特権を持っていたが、その ことは同時に何も資料がない、

ということも意味するのだ。あ れは苦労した。

追加シナリオはMSXに移植 されるかどうか、未定だが、こ れもいいできだ。中でおもしろ かったのが「アマゾンの剣」だ。 マップが斜め俯瞰でなんとなく エッシャーの絵を連想させる、 ふんいきのあるマップであった。 ストーリーも凝っていたしね。

ま、そんなこんなで年寄りの 思い出話で終始した、『ラビリ ンス」であった。とにかく、本誌 が導火線になって誕生したMS X版『ソーサリアン』。心行くま で楽しんでほしい、というのが 今の気持ちである。まだ買って いない人は、ぜひ購入を検討し てみてほしい。MSXユーザー の必携アイテムだぞっ/



学校も始まってしまい、楽 しい夏ももう終わりだ。なんだ かさびしい気がするのは不思議 だ。どうも何かやり残している 感じ。だが、DSはそんなこと はない。パワー全開だ/

2DD DS#29

8月に発売になったDS28号をもう遊んだだろうか。で、オリジナルゲームの『怒濤のバーガーショップ』ってけっこうすごかったでしょ。スピコンなん



○ つもなのすれ たたに変わ 九枝

かほしくなるくらいに忙しい。 お客の注文に応じてその商品を 出すだけだというのに、すぐわ けがわからなくなってパニック になってしまう。コンパイルの オリジナルゲームはそうかんた んには攻略できないのだ。にも かかわらず、かどうかはさだか ではないけど、今月もオリジャ レゲームが入る。その名も「ジャ ンプ・ヒーロー」。ひたすら上へ 上へとジャンプを繰り返して高 いところへ上がっていく。キー

● 圖×2♪ 【ご312/2+ 1,940円・発売中(毎月上旬発売)● コンパイル

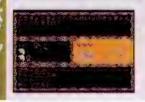
操作の技が決め手かな。そうそうオリジナルゲームといえば、もう 1 本。「ちょっとえっち#2」もある。これもすてがたい趣がある。

そのほかにはBGVの「ぷよ

ぶよ物語』や「ドラゴンクイズ」 の遊べるバージョンが入る。下 には紹介していないけど、おな じみ連載AVG「ノーザンクォ ーターズ」「②、『新・帰って来た クイズII」『②などもりだくさん。

ドラゴンクイズP

ドラゴンをあんまりかわいがるんで、すねてドラゴンと家出しちゃった女の子を捜すRPG。モンスターとの闘いはすべてクイズというのがミソ。だってここはクイズ王国なんですから。





オリジナルゲーム ちょっとえっち = 20

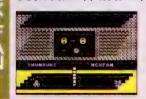
えっちといえば、すけべのことでしょうか。すけべといえば、何 でしょう。とにかく女の子の肌をあらわにさせることでしょうか。 だけど、こうやっていってるほうがえっちだな。

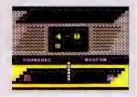




エキサイティングアタック®

たんなるバレーなのだが、レシーブやアタックにいろんな技がある。登場するのもナゾノハゲなんてゆかいなヤツがいて、親しめるし、1 人プレイ、2 人プレイ、ウォッチモード があるのも親切





オリジナルゲームジャンプ・ヒーロー ア

変な顔のおじさんがプレイヤー。 ベルトコンベアや左右にゆれる床 を踏み台に上へ上へ行く。高い床 はつかまってはい上がるのだ。





BGV ぶよぶよ物語学

ピンクのぷよぷよが悪いぷよぷよ にからまれている。そこへ正義の 味方のぷよぷよ現れる。そして助 けられた彼女は恋に落ちて……。







※デマーク······デモ Pマーク······遊べるもの



7,111=15

ナイキ

物語を重視したSFアドベンチャーゲーム。銀河系一周 レースで見事優勝できるか!?

カクテル・ソフト ☎03-3200-9834 発売中

媒体	™×5
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	7,800円

アテナ皇女を無事に救い出せ!

主人公のナイキは銀河系一周レースの昨年の優勝者だ。。今年も優勝をねらって相棒の美歩鈴と2人でレースに出場した。レースは7つのチェックポイントを通り地球にもどってくるというもので、過酷なコース設定のため、毎年多くのリタイヤが出て、完走するのでさえ難しいと

いわれている。そんなレース中、ナイキたちのもとに緊急連絡がはいる。内容はアテナ皇女を救出してほしいというものだった。アテナ皇女は何者かに誘拐され、レースに参加している船のいずれかに監禁されているらしい。いったい誰がなんの目的でアレースに参加しているナイキは



○ハタートまる、いまいよかるたり

極秘に各船を調査することになった。

ゲームは、文章形式のコマンドを選択していくアドベンチャーで、プレイ中の選択が後の展開に影響するぞ。



ローうしっチェークポイントカノつある







もちろんけも、もりだくさん //

も注いすかたの。女の子をみる やっつけて、女の子をすくうぞ しくこのばからたいさんをする

ゲームで出会う女の子のエッチな画 面が見られるかどうかはコマンドを 選ぶキミの腕しだい。また、ゲームを 終わらせたら、航海日誌という形で エッチな画面を見ることもできるぞ。







おまけ

モードがついていて、ナイキ航海日誌(グラフィック)、音楽モード、きゃんこ・ピック・ン(クイズ)が楽しめるそ



れはクイズの画面。全て正解すると・



今月から突然 1ページになっ た移植情報である。1ページで もパワーは旧連載と変わらない、 という意気込みでいってみたい、 と思う。今月から登場したのは、 累計ベストテンで、これでいっ そう移植希望の傾向がつかめる のではないかと、思っている。

さて、先月の主役ともいえた 『ブライ下巻』だが、今月もお便 り多かった。もう、かなり過激 なものが多くて、恐ろしくて掲 載できないものばかりである。

やはり、上巻が出て下巻が出な いのは、どんな説明も通用しな い、ということなのだろうか。 あ、いっとくけどこのページが 見開きから 1 ページになったの は、どっかから圧力がかかった とか、そういうのではない。こ れは純粋に編集部内部の事情に よるものだ。

で、先日リバーヒルソフトに 行ってまいりました。結論から いうと状況は先月号で書いた通 りでいまだに出るか出ないかは ことも含めて、検討中というこ とである。なんとも歯切れが悪 いのだが。これまでリバーヒル でMSX版の移植を担当してき たプログロマがいなくなった、 とか、会社のシステムについて の説明があったのだが、残念な がらMSX版が出ていないこと のユーザーが納得できるような 説明はなかった、と思う。あと は第3者がなんとかがんばって リバーヒルから奪い取るように して、出すしかないのではない だろうか、という印象である。 要するに、これまでMSX版に は独自のインターフェイスやグ ラフィックを用意して、移植と いうよりもオリジナルと同じ労 力を使って開発してきた。それ がMSXユーザーの支持を得た 要因だと思う。だが、現状では そういう形での開発は社内では 不可能だ。といって、どこかに 移植を依頼して、純粋に98か らの移植を行ったら『ブライ下 巻」MSX版は出るかもしれな いが、MSXユーザーは納得し ないのではないだろうか、とい うことなのだ。そういうところ でいわば決断を保留している、 という状態なのだ。お話はよく わかるし、同情できるのだが、 ユーザーの立場からみたらどう だろうか、という気がしてくる。 イレントメビウス」「プリンセス メーカー』の3作品は水面下で

なお、この「ブライ下巻」と「サ の交渉が進行中であることを報 告しておく。

注目の3本はこれ!



計ではトップだ。画面はPC-98版



イターII」も急上昇 画面はアーケード版



○大人気の「ファイナルファンタジーIV」 がはやくも初登場 直面はスーファミ版

さて、順序が逆になったが今 月のチャートを見てみたい。上 位4つは変化なし。根強い人気 である。「ストリートファイター II」がさらに上がっている。これ は違うんじゃないの? という ようなことを書くと反発して上 がるという傾向があるみたい。 初登場は「ファイナルファンタ ジーN」。これは現在はまってい る。これはスーファミならでは という演出が随所にあるかんな。 累計では『サイレントメビウス』 がやはりトップだ。

今月の移植希望ゲームベスト20

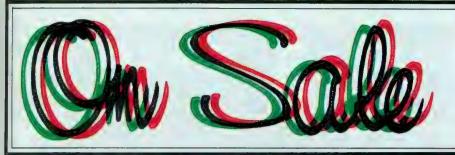
順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	1	シムシティ	イマジニア	PG	109
2	2	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	71
3	3	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	52
4	4	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	49
5	6	ダイナソア	日本ファルコム	P	48
6	10	ストリートファイター【	カプコン	Α	42
7	7	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	39
8	15	天地を喰らう	カプコン	G A	32
9	5	大戦略直'90	システムソフト	Р	29
10	13	ロードモナーク	日本ファルコム	Р	28
11	8	ファイナルファイト	カプコン	G A	24
12	10	ジーザスI	エニックス	P	23
13	64	ルーンワース【	T&Eソフト	P	19
14	14	パロディウスだ!	コナミ	PA	18
15	24	ロードス島戦記Ⅰ	システムソフト	Р	16
16	14	A. E. A列車でいこう	アートディンク	Р	15
17	22	天と地と	コナミ	P	13
18	初	ファイナルファンタジーN	スクウェア	G	12
18	16	グラディウス国	コナミ	G A	12
20	14	ポピュラス	イマジニア	PG	11

■8月号アンケートハガキ1000通より集計 ※ Pは他機種のパソコン、 Gはゲーム専用機、 Aはアーケードです。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	701
2	シムシティ	イマジニア	PG	613
3	ダイナソア	日本ファルコム	Р	421
4	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	363
5	ブライ下巻	リバーヒルソフト	Р	359
6	大戦略 11 '90	システムソフト	Р	330
7	ファイナルファイト	カプコン	G A	296
8	ポピュラス	イマジニア	PG	265
9	天地を喰らう	カプコン	G A	264
10	ソーサリアン	日本ファルコム	PG	201

■1991年1月号より8月号までの集計



発売中のNewソフトを再チェック

10月のクセして、この原稿を書い ているのは日月のあたま。今月は、 夏休み進行のためしめ切りもはや く、ON SALEの集計期間も短 くなっちゃたん。

協力 J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2 / 2 + ●はMSX、MSX 2 / 2 + ★はMSXターボR専用。』はMSX-MUSICに対応したソフト。



7月15日から8月2日 までに発売されたソフト

7月24日 6 スーパープロコレ(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)

7月31日のエアホッケー(D) アスキー 2.980円

⑤シューティングコレクション(□)/アスキー/2.980円

8月2日 毎日がえっち(□) ハート電子産業 7,200円 →

エフボッケーショーティンクコレクション・は、MSX-GUN (アスキ 一よく向心中の タンションハンター に付属の元稼食、1万2800円)かに要です。



コレクション』 MSXIから遊べるぞ



ちょ 目指すば 千人だいた

J&P 売り上げベスト]

やっぱりというか当然という か予想どおり1位は『ソーサリ アン」。夏休み進行もあって、左 の発売されたソフトの期間内に はいらなかったけど、ベスト10 の集計には間に合いトップだ/

*	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名	もうティ
7	1		ソーサリアン	ブラザー工業	# Z
1	2	-	ディスクステーション # 28	コンパイル	まった
1	3	4	信長の野望・武将風雲録	光栄	で主発シ
7	4	10	銀河英雄伝説 I DX Kit ボーステック		売にン
1	5		ルーンマスター三国英傑伝	コンパイル	な # つ 26
>	6	1	ピンクソックス6	ウェンディマガジン	ていたか
>	7	3	ディスクステーション #26	コンパイル	るのか
7	8		ピーチアップ8	もものきはうす	にス語
1	9	5	ピンクソックス5 ウェンディマガシ		ゴイガス
, 8	10		ナイキ	カクテル・ソフト	一星場

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします。(8月1日から15日までの集計)



の主張 -サ・

^{今月の『}ソフトハウスさん教えてね』

さてさて、8月号で募集したテーマ は「ソフトハウスさん教えてね」。日 頃、ソフトについて疑問に思っている ことや、メーカーの方々に聞いてみた いことなんかをハカキに書いて送って もらったというわけだ 全国の読者か ら、いろんな質問がとどいたので、い くつか紹介していこう。

●質問」「なぜ、ブラザー工業さんは ソーサリアン』をタケル設置店でしか 売ってくれないのてすか? 山口県に はタケルが「台もないので、福岡か広 島へ行かなければなりません ちなみ に福岡まては直線距離にして70キロ、 広島までは90キロもあります。通信販 売は親がダメだというのでできません ブラザー工業さん、なんとかしてくだ さい。お願いします」(山口県/いいな

そうか、山口県にはタケルがないの か。うーん、「ソーサリアン」が買えな いなんて、えらいこっちゃとにかく、 ブラザー工業に聞いてみよう。

「今回の「ソーサリアン」の発売方法 についてですが、私どもではタケルに よる販売を基本とし、記念として1万 本だけ特別にパッケージ版をつくりま した。ですから、このパッケージ版に つきましても、扱いはタケル版と一緒 ということになります。また、今月か ら "NEW TAKERU"を I か月20台くら いの割合で各地に設置していく予定で すその候補地のなかには、もちろん 山口県もはいってますので、もうしば らくお待ちください」と、語ってくれた のは、ブラザー工業の荒川さん。タケ ルが置かれるのを待つか、親を説得し て通販で買うかはキミしだいってわけ

つづいての質問はこれ。

●質問2「工画堂スタジオさん、「シュ ヴァルツシルトⅢ」は、いつになったら 発売されるんでしょうか? ヒントを 請求したときに同封されていたチラシ によると、"開発好調!"だそうですが ……」(兵庫県/脇山剛クン)

このハガキには、工画堂スタジオの 谷さんが答えてくれた。

「現在、年末発売にむけ、PC-98版の 「シュヴァルツシルトⅢ」を開発中です。 ただ、MSX版につきましては、いまの ところ発売の予定はありません。です から、開発好調というのも98版のこと だと思います」

ちょっとガッカリ……。けど、時期 がくれば移植されるんじゃないかなあ、 とも思う。そう願いながら、つぎのハ ガキにいってみよう。

●質問3「ボクはコンパイルの大ファ ンで、毎月「ディスクステーション」を 買っています。将来はコンパイルで働 きたいと真剣に考えています。どうし たらコンパイルにはいれますか?」 (広島県/大西祐介クン)

さっそく、コンパイルの演芸……、 いや営業の田中さんに話してみた。 「私の場合、カラオケ屋で歌っていると

ころを、いまの社長にスカウトされま した。これ、ホントの話ですよ。学歴 とかなんとかではないんです 性格が 営業向きだったっていうか、なんとい うか。う一ん、たまたま社長に気に入 られて、気がついてみたらコンパイル の営業をしてた、という感じでしょう かね。だから、ウチ(コンパイル)にく るとかこないとかは別にして、何かや りたいことがあるんなら、自分を最大 限にアピールすることです。ただ、ジ ッとしてるだけじゃ物事は進展しませ んから。だからって、常識をわきまえ ない人はダメですけどね」

とにかく、やりたいことがあるなら がんばってみることだ

なんか大マジメになってしまったが、 今月はこれにておしまい。次回、12月 号だが、テーマはとくに決めないでや ろうと思う。なんでもかんでもいいた いことをハガキに書いて送ってもらい たい。しめ切りは、9月末日。掲載者 にはテレカを進呈するぞ。

「ユーザーの主張」への お便りはこちらへ!



〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「10月号ユーザーの主張」係



秋だ!!ゲームだ!! 期待の新作に スポットライト

1月月につついて、2度目になるこの企画。 これから発売が予定されているゲームを、間 **元状況をふくめバゴーンと紹介た。「完売予定** 表に載っているけど、いったいどんなゲー ムク」ってな疑問もこれにて解決。キミのソフ ト購入計画の役に立つことうけあいだ。



AD&D®ヒーロー・オブ・ランス WILL

■ポニーキャニオン/7.500円■9月21日発売予定

もうすぐ発売になるこのゲ 一ム。先月のカミングスーン でも紹介したけど、かなりア クション性の強いRPGだ。 ゲーム終了後には、得点が表 示されるなど、一風変わった ゲームに仕上がっているぞ。



ガゼルの塔

200

■マイクロキャビン/7,800円■9月下旬発売予定

『サーク』シリーズの最新作。 ゲームの内容については、巻 頭のFAN・ATTACKを 見てもらえばバッチリ。おな じみのキャラが大活躍のアク ションRPG「ガゼルの塔」は、 まもなく発売だ。



戦国ソーサリアン

200

富フラザー工業/価格未定量年末発売予定

戦国時代を舞台にした追加 シナリオ。魔法使いの予言ど おりに日本にやってきたソー サリアンたちが、信長ら5人 の武将に乗り移った魔物をや っつけていくというもの。年 末が待ちどおしいね。



アルシャーク

RPG

■ライトスタッフ/価格未定■発売日未定(92年発売予定)

ライトスタッフのデビュー 作。惑星上や宇宙空間をメイ ン舞台に繰り広げられるS F-RPGだ。キャラデザイ ンは、本誌付録ディスクのタ イトル画を描いている木村明 広氏。発売は来年になりそう。 Of パンクナップ NE SPC-



ソープランドストーリーエ・メモリー

E PPG

■ハード/5.800円■いちおう秋発売予定

謎の犯罪都市TOKYOを 舞台にした美少女RPG。 "ヤ"のつくお兄さんがたを倒 しつつ、さらわれた恋人ユミ コを助けるのが目的だ。いち おう発売予定は秋と、芸術家 のさっぽろモモコ嬢はいう。



闘神都市

E RPG

■アリスソフト/6.800円■11月発売予定

美少女ソフトのなかでも、 とくに前人気の高いこのゲーム。地下迷宮の探索と、闘神 大会に優勝するという2つの 目的をもった美少女RPGだ。 インターレースモードを使っ たグラフィックは絶品だ。



○思わず「ため息」の美少女グラフィック

笑ゥせえるすまん 第1巻

AVG

■コンパイル/3,990円 ■12月10日発売予定

コマンド選択式のAVGで、「たのもしい顔」「的中屋」「勇気は損気」という日本のシナリオが入っている。あのテレビアニメが、どういったゲームになるのか興味深い。低価格もうれしいぞ。



○原作の持ち味をうまく再現している

コズミックサイコ

200 16

■カクテル・ソフト/7,800円(CD付き)■9月14日発売予定

ネプチューン号という宇宙 船をメイン舞台にした、美少 女AVG。特筆すべきは、サウンドウェア(12センチCD) 付きで、7.800円というお値 段。女の子のほうも、見ての こおりかわゆくてグーだ/



キミだけに愛を…

a ()()

■GAMEテクノポリス/7.800円画9月下旬発売予定

SFとかファンタジーとかじゃなく、純粋な学園AVGとして開発中なのがこのゲーム。主人公をとりまく女の子との恋とエッチをモチーフに、アダルトな(大人っぱい)感じでストーリーは展開する。



ポッキー2・怪人赤マントの挑戦

200

■ポニーテールソフト/7.800円■10月中旬発売予定

ポッキー学園の女生徒を襲う、謎の怪人赤マント。コイツの正体をさぐるため、新聞部員の美少女3人組が大ハッスルしちゃうというAVGだ。前作以上にキレイになったグラフィックには注目なのだ。



Oこれぞ美少女♡(画面はPC-88版

校内写生 1~3巻

200 AVG

■フェアリーテール/各4,800円■9月中旬発売予定

ソフトハウスみずから、X 指定(アメリカで18禁の意味) だとぶちあげたゲームだ。原 作になっているのは、あの遊 人のマンガだから、全編にわ たってエッチのオンパレード。 超エッチ美少女AVGだ。



開発中ゲーム情報

ここだけのはなしその1

先月号の発売予定表のページに『斬 夜叉円舞曲』の発売中止といういのをコッソリ載せたけど、みんな気づいたかな?じつはこのゲーム、ここ数か月作業のほうがストップした状態だったのだ。そして先月、ついに中止が決定したというわけ。

で、その代わりといっては変だが、秋から年末あたりにアクションパズルを1本予定しているそうだ。それもPC-98版など、他機種のものと同時発売(ノ)とのこと。内容やタイトルなどはまだ秘密だけど、もうじき発表できると思うのでお楽しみに。

アウターリミッツ

AVG

■もものきはうす/8.800円■11月26日発売予定

「ピーチアップ5」に掲載さ れたRPGが、タイトルはそ のままにAVGに生まれ変わ って登場する。戦闘シーンに はカードバトル方式を採用。 ダメージをうけるとキャラの 絵が過激に変化していくぞ。



伊忍道·打倒信長

SLG

■光栄/ROM版:11.800円(CD付き:14.200円) ディスク版:9,800円(CD付き:12,200円)■11月発売予定

伊賀忍者となって、信長を 倒しにいくという、これまで とはまったくの逆パターン。 画面からもわかるように、ゲ ームはかなりRPG色の強い SIGになっている。



■マイクロプローズジャパン/価格未定■発売日未定

エリート

エル

■エルフ/7.800円 ■11月下旬発売予定

スゴ腕スナイパーの面々が、

悪の組織ブラックウィドウに

立ち向かうというAVG。す

べての行動は15種類あるアイ

コンから選択する方式なので、

とくに♥♥シーンなんか大興

奪のエビぞりものだぞ/

かなりまえに1度取り上げ たスペースシミュレーション 『エリート』だが、このたびP 〇-98版の発売が決定。うま くいくとMSX版も近々出せ るかもしれないとのこと。 は やく遊びたい]本である。



○はやくMSX版を!(画面はPC-98版)

₩ SLG

AVG

ドラゴンクイズ

園 クイス

■コンパイル/価格未定■9月20日発売予定

家出をした彼女をさがして 旅をするという、RPG感覚 のクイズゲーム。敵との戦闘 はみ~んなクイズ。その数、 約2000問。かわいいグラフィ ックと、だれでも気軽に遊べ るところがうれしいぞ。



スーパート海・ドラゴンズアイ

のかパスル

■ホット・ビィ(タケルで販売)/価格未定■年末発売予定

パズルゲームの傑作「上海」 の最新版だ。今回は、麻雀牌 バージョンのほかに国旗や動 物など牌のバリエーションが 増えたり、十二支の動物をか たどった配列になっていたり と、なかなか凝っている。



○絶対ハマるぞ/(画面はPC-98版)

開発中ゲーム情報

ここだけのはなしその2

このページの上のほうで、「アウ ターリミッツ』の紹介をしたけど、 ここにきて、もう1本もものきは うすの新作情報がとびこんできた。 タイトルは『ピーチアップ総集編 Ⅱ(笑)」。なんじゃこりゃ!? ま さに(笑)って感じの、へんてこり んな名前だよね。「どうです、いい

でしょ!! 」と、もものきの営業さん が勝ち誇ったように電話をかけて きたのだ。

中身はというと、ピーチアップ 8に入っていたアクションパズル 「みらぁめいず」が再登場したり、 隠れファンも多い「サナトリウ ム・オブ・ロマンス」の続編が入っ てたりとなかなか。そして、きわ めつけは「チンと手と2」。テレビ の画面にうつった男性のナニを手 で隠していく、という例のアレで ある。ほかにも、「3画面でドン!」 のパート3やら花札やらと内容も 充実。ディスク4枚組で12月17日 発売予定。ソフトを買うと、また またものすごくエッチなオマケが ついてくるとか。 うーん、たまら んねぇ、ホントに。

そして、年末にはマイクロキャ ビンから『サーク ガゼルの塔』 につづく新作も発売決定。これに ついては夏のイベントで発表され たので、会場に行った人はもう知 ってるよね。タイトルは「幻影都市 (イリュージョン・シティ)」で、ひ さびさのターボR専用版だ。内容、 その他もろもろの詳細については 次号以降でドンドン紹介していく のでお楽しみに。

ひとめで ももも

ロソフト・ハート・本に向する目転情報 000

MSX新作発売予定表



記号の意味➡無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。②のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に対応。 とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトの価格はすべて税込です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売う	序定日	タイトル(媒体) / メーカー名 / 予定価格
9月	日旬日日旬日日旬旬旬旬	ディスクステーション#29(D)/コンパイル/1,940円 □ ★ViewCALC(D:要MSXView)/アスキー/14,800円 コズミックサイコ(D:CD付き)/カクテル・ソフト/7,800円 ドラゴンクイズ(D)/コンパイル/価格未定回 校内写生1~3巻(D)/フェアリーテール(X指定ブランド)/各4,800円 AD&D®ヒーロー・オブ・ランス(R)/ポニーキャニオン/7,500円 回 アリスソフト美少女アルバム(本)/億間書店/1,390円(税込) サーク ガゼルの塔(D)/マイクロキャビン/7,800円 回 キミだけに愛を・・・・(D)/GAMEテクノポリス/7,800円 ロンクソックスフ(D)/ウェンディマガジン/3,600円 ロスコアサウルス(D)/ビッツー/価格未定
10月	88上上中??	ディスクステーション#30(D)/コンパイル/1,940円配 MSX・FAN11月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)できゃんきゃんパニー・スピリッツ(D)/カクテル・ソフト/7,800円 ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/7,800円 殺しのドレス3(D)/フェアリーテール/7.800円 ナイスミティパックMIDIRA Bセット(R+D)/ビッツー/60,000円 ソープランドストーリーII・メモリー(D)/ハード/5,800円
11月月	8日 8日 26日 下旬 ?	MSX・FAN12月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)でディスクステーション#31(D)/コンパイル/1,940円のアウターリミッツ(D)/もものきはうす/8,800円のエル(D)/エルフ/7,800円伊忍道・打倒信長(円)/光栄/11,800円の伊忍道・打倒信長(円)/光栄/14,200円の

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
月	2 2 2	伊忍道・打倒信長(D)/光栄/9,800円② 伊忍道・打倒信長(D:サウンドウェア付き)元栄 12,800円② 闘神都市(D)/アリスソフト/6,800円
12月以降と発売日未定	フヴ笑麻夜天倉戦ワビシス──☆	早甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定はオクシー2(D)/エルフ/7,800円にインドリーム(D)/グローディア/価格未定のよりせえるすまん第1巻(D)/シャノアール/価格未定ので、の天使たち(D)/ジャスト/8,800円で、で、大きを・番外III(D)/ジャスト/8,800円で、で、大きの千後・番外III(D)/ジャスト/8,800円で、で、大きの千後・番外III(D)/ジャスト/8,800円で、で、大きの千後・番外III(D)/ジャスト/8,800円で、大きのボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円で、フターボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円で、フセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/価格未定の一パー上海・ドラゴンズアイ(D:タケルでのが販売) ホット・ビィ 価格未定の一パー上海・ドラゴンズアイ(D:タケルでのが販売) ホット・ビィ 価格未定の一パー上海・ドラゴンズアイ(D:タケルでのが販売) ホット・ビィ 価格未定の「リール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定にリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定にリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定番ゲーム 入門用(版称)(D)マイティマイコンシステム 9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシャーの(D)/ライトスタッフ/9,800円でアルシーの(D)/クイトスタッフ/9,800円でアルシーの(D)/クイクログログログの(D)/クイクログログログログログログログログログログログログログログログログログログロ

ス ー パ ー 付録ディスク の 使 い 方

ここではディスクについての操作方法と内容紹介を掲載。とくに、ディスクの使用方法や注意点などは、ディスクで遊ぶまえに必ず読んでほしい。またファンダムなどの掲載プログラムなどは各記事ページも参照のこと。



はじめに

まず、このディスクはMSX 2・VRAM128K以上を対象 にしている。ただし、MSX1 でも、直接ファイルを呼び出し て遊べるものもあるので利用し てほしい(ファイル名などは121 ページの表を参照のこと)。 さて、内容のほうだが、ほとんどのものが右写真のようなメニュー画面から選んで遊べるのだが、ディスクのシステム上の都合や使いやすさなどの理由でBASICやMSX-DOSなどから呼び出すものもある。

起動方法

ふつうのゲームと同じようにディスクをディスクドライブに入れて、電源を入れると自動的にディスクを読み始めてタイトル画面が出る(ちょっと待つけど)。あとはカーソルでメニューのなかから好きな場所を選べば

61610

また、本体の電源が入っている状態で始めるときは、ディスクを入れてリセットするだけ。 まあ、ようするにふつうなのだ。 そうそうFMパックを持っているなら先に用意しといてね。

タイトルからメニュー画面へ

付録ティスクが起動すると、かわいい女の子と不思議な動物のCGが表示され、軽快なBGMが鳴りはじめる。

次に、右の「キー操作」のイ ラストにあるキーのとれかをB GMが鳴りやむまで押したまま にする。BGMが鳴りやむと、 カーソルキーて画面の位置を調 整できるようになる。

見やすい位置に置いたら、スペースキーを押すと、各コーナーの看板がならぶメニュー画面へ入れるのだ。

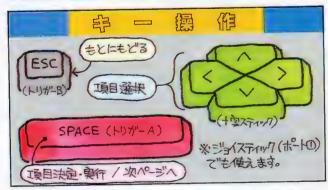
基本キー操作

メニュー画面では、カーソルキーで点滅カーソルを動かしてコーナーを選び、スペースキーを押すと、最初にそのコーナーの説明画面が表示される。ここ

でESCキーを押せば、またメニュー画面に戻ることができる。 コーナーの説明画面のときにもう一度スペースキーを押すと、 しばらくしてそのコーナーの小



○ れかメニュー注意。ここから好きなコーナー、二入る スペースキーで大定な/



メニューが表示される。

記聞が表げされているときにはCTPに+ST 19をしないでしまり、「こうか」、「こうかいっぱり」というというとうものます。

小メニューは、そのコーナーのファイルの説明をするだけのものもあるし、いくつかのゲームなどのタイトルが表示され、それをさらに選択していくタイプもある。ここでもESCキー

を押すとメニュー画面に戻る。

小メニューでスペースキーを 押すと、収録プログラムが実行 されたり、メッセーシを表示し おわってメニュー画面にもどっ たりする仕組みになっている。 では各コーナーを紹介しよう。



この「すべしゃる」のコーナーは、雑誌の特集みたいなもの。毎月ビッグな内容でお届けしようと思う。その輝くべき第1回に、マイクロキャビンの『サーク・ガゼルの塔』が登場。そして、『ソーサリアン』も/ 読者のみなさんは心ゆくまで楽しんでほしい。



サーク・ガゼルの塔」オープニング・デモ

協力/マイクロキャビン

もうあと少し待つだけで発売になる「サーク・ガゼルの塔」。今月も巻頭で紹介していたように、マイクロキャビン制作の人気RPGだ。いつもマイクロキャビンは、MSXのためにおもしろくて楽しい、そしてレベルの高いソフトを供給してくれている。今回も期待どおり。ととされい、音もきれい、のなかなかの出来である。その「ガゼルの塔」のオープニングがまるまるそっくりディスクに入っている。

何度見ても感動のオープニングである。そして、ぜひ見てほしいのが、タイトル文字の出るところ。ゆらゆらとなにかがうごめいているかと思って見ていると、すーっとタイトル文字になっていく。これってけっこうむずかしい技なのだ。

デモは1周約5分でエンドレス。あきたら、リセットして付録ディスクのタイトルに戻ろう。 ところで、1キー(テンキーは不可)を押しなからリセットすると直接テモが始まるのだ。

マイクロキャビン永井勝也氏のコメント

基本的に98版をベースとしてMSX、88版をいっしょに作成しました。目 玉であるタイトル表示ですが、88版 はスピードで非常に苦労しました。 その点MSXはVDPの助けをかりて、 あっさり作ったわりにはスピードも 満足いくものになったのです。付録 版ではFM音源がない機種では音が さみしいですが、製品版にはしっか り入っていますし、ターボRで実行 すればデモの最初から最後までノー アクセス、ノンストップで実行でき ます。ぜひ、じっくり楽しんでくだ さい。



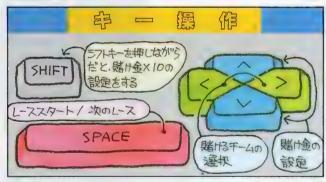
Mファンオリジナル「ソーサリアンリレー」

協力/ブラザー工業&ティールハイト&日本ファルコム

「ソーサリアン」というゲーム は、ふつうのゲームと違ってい てシステムというものがはっき りしている。 そのシステムのう えで各シナリオが動いているの である。極端なことをいえば、 RPGコンストラクション的な 要素をもつものである。だから、 今回この付録ディスクに「ソー サリアン」のなんらかのものを 入れてみようと思ったときに、 このシステムという壁に直面し てしまったのである。なぜかと いうと、ものすごく大きい容量 をシステムが持っていて、デモ を作ろうとすると 1 枚しかない ディスクはパンクしてしまうの だ。そこで、なんとかして、登 場キャラクタだけでも使って何 かできないかと考えたのが、こ のMファンオリジナルの『ソー サリアンリレー」。ところが、 キャラクタがかんたんにプログ ラムからひろってこられない。 キャラクタ 1 つ 1 つがいくつも のパーツに分かれて存在するも のだから、このパーツがだれの

ものか、と判断するのがすごくたいへんだった。だって種族で4つ、性別で2つ、年令で3つ、で合計24種類のキャラクタが32個のパーツにわかれている。つまり768のパーツとにらめっこしながらキャラクタをつないでいったのだ。ええん、たいへんだった。こういう苦労も裏にはあったのだ。

そういうわけで、ルールを説 明しよう。このリレーは種族、 性別、年令の違うキャラクタが 3人で1チームを組み、リレー をする。競争するのは2チーム あってそのどっちが勝つのかか けるのである。カーソルキーの 左右でかけるチームの選択、上 下でかけ金を決める。以上を決 めたら、スペースキーで実行。 あとは応援するのみ。こうして 8チーム出場のトーナメント形 式が7試合終えれば終了。所持 金がなくなっても、観戦はでき る。ちなみにキャラクタの表示 は種族、年令、性別の順。若い ほど走りも速いのだ。







ゲームプログラム11本/

やった/ファンダム読者の長年の夢を実現。

すべてのゲームがいますぐ遊べるぞ!

長いプログラムをコツコツと 打ちこみ、確認用データでチェ ックをし、そしてついに動きは じめたときのあの感動。ファン ダムの愛読者なら、だれでも経 験があるだろう。今月から、デ ィスクユーザーはその「感動」と お別れすることになる。

そのかわり、これからはもっ と広い世界での感動に出会うこ とになるだろう。今月は、超絶 おもしろゲームが11本、ギシギ シにつまっている。

スーパー付録ディスクには、 1画面タイプから超ロングのF P部門まで全プログラムを収録。 付録ディスクを起動し、メニュ

一画面からファンダムのゲーム を遊ぶこともできるし、BAS I C画面から、それぞれのプロ グラムをふつうにロードするこ ともできる(ファイル名は121ペ ージ参照)。

だが、付録ディスクの内容は 絶対に書き換えてはいけない。 書き換えると、あのすばらしい 『ガゼルの塔」のオープニングデ モが破壊される恐れがある。そ うなったら編集部では責任は持 てない。1人で泣きなさい。

そうならないためにも、ファ ンダムなどのBASICプログ ラムは、別のディスクにコピー しておこう(右のカコミ参照)。

ファイルコピーの方法 ※「S-SNAIL FDG の部分がファイル名。

付録ディスクには、ファンダム やFM音楽館などのBASICプログ ラムばかりではなく、いろいろな データを収めたファイルやマシン 語のプログラムなどが入っている。 しかもそれらがびっしりとスキマ なくディスクに収められているの で、これ以上、どんなファイルも 増やすことができないし、1つで もプログラムを書き換えたりする とうまく動かなくなる恐れがある。 だから、付録ディスクは、かなら ずライトプロテクトタブを開けた 状態(書きこみ不可)で使用する ように注意してほしい。

プログラムを改造したり、デー タをセーブしたりするときは、か ならず、別のディスクに必要なフ ァイルをコピーして、コピーした ディスクを使うようにしよう。

■コピーのしかた

ここでは、1台のディスクドラ イブで、「SILVER SNAIL」のリス ト「S-SNAIL.FDG」をコピーする 場合を例にとって説明しよう。 ①ディスクをいれずにMSX本体の 電源を入れる(またはリセット) ②Disk BASICの初期画面が現れ

③付録ディスクをセットする ④121ページでファイル名を確認 し、以下の命令を間違いなく打ち こんでリターンキーを押す COPY "A:S-SNAIL.

FDG" TO "B:"

じっさいにはここにコピーしたいファイ ルのファイル名を入れる (5)にすると、 Insert diskette

7

for drive B: and strike a y when ready というメッセージが出る。「Bドラ イブにディスクを入れてください。 準備ができたら、なにかキーを押 してね」という意味だ。Bドライブ なんてどこにあるのか。じつは、 ドライブが1つしかない機種では、 AドライブとBドライブが二重人 格のように同一ドライブのなかに 住んでいて、必要に応じてどちら かが表に出てくるのだ。ここでは、 Bドライブ(コピー先)が表に出 てこようとしている

⑥プログラムを入れたいディスク をセットして、なにかキーを押す とガガッと書きこんで、また、 Insert....

というメッセージを出す。こんど は「for drive A:」とい うメッセージになる ⑦そこで付録ディスクをふたたび

セットしてキーを押す ⑧以後、これをくりかえし、最後 に「Ok」が表示されるとコピー完 了。これで、ファイル名もおなじ プログラムがべつのディスクにコ

ピーされたことになる ほかのファイルも同様だ。



提載のサンプル・ プログラム集

ファンダム「スーパービギナ ーズ講座」「マシン語の気持ち」、 そのほか「BASICピクニッ ク」などプログラム関係の記事 で掲載したり、使用したりする プログラムを収録。今回は、

・「マシン語の気持ち」より「超 簡易アセンブラ」(リストと使い 方は本誌に掲載)

「スーパービギナーズ講座」よ り「論理演算ゲーム」(リストは 掲載せず、記事で遊び方、使い



方を解説)

· 「BAS I Cピクニック」より 「FM音源音色エディタ」(8月 号に掲載したもの。今月号の記 事ではリストの再掲載とくわし い使い方、改造法を説明)

どれも、BASIC画面から ロードして使用する。

FM音楽館 演奏プログラム

この1年間でFM音楽館に掲 載された演奏プログラムのなか から傑作ばかりを日本集めて収 録。本誌の記事のほうでは、し L2TBBプログラムによる SOLID STATE S URVIVOR』を加えて9本 のリストを掲載している。

つまり、本誌の記事のほうが 1本多いのだが、そのかわり、 ディスクのFM音楽館には、付 録ディスクのタイトルBGMの



演奏プログラム(MSX-MU SIC用BASICプログラ ム)を追加し、このBGMのメロ ディラインを募集している。R EM文でFM1、FM5となっ ているMMLデータをオリジナ ルのものに変更して送ってほし い。120ページ参照。



AVフォーラム 名作集

1989年 1 月号(ディスクのメ ッセージでは「1990年1月号か らっとなっているけれどこれは 間違い。ごめんなさい)から独特 のノリではじまった「サウンド フォーラム」。その後、改題して 「AVフォーラム」になり、ファ ンダムから独立してオールカラ ーページに進出し、現在にいた っている。

このあいだに蓄積された数々 の作品からしぼりにしぼって、



音のみ、絵のみ、音と絵、の3 分野に分けて10本から16本ずつ を結合。「AVフォーラム」の歴 史と未来と精神と存在の本質が わかる3本のデモプログラムを 編集部で作成し、収録した。

AVプログラムの巨匠たちの 作品はここでしか見られない。



掲載CG作品

今月のCGコンテストは紙芝 居部門から『ハイな男』をディ スクに入れているマロ。

○○コンテストのマークを選ぶとメッセージが出てくるでおじゃる。読み終わったら、スペースを押すとハイな男が出てくるでおじゃる。ここでもスペースを押すと、メッセージが出るようになっているでおじゃる。もう一度、スペースを押せばハイ



な男がはじまるでおじゃる。紙 芝居CGを堪能してたもれ。

じつをいうとここだけの話でおじゃるが、最後の「THE END」の画面から(ESC)キーを押せば、大メニューの画面に戻れるのでおじゃる。



ターボRの機能を引き出す期 待のGUIソフト「MSXView」 (アスキーから9800円で発売中)。 そのアプリケーションである、

「ViewCALC」(アスキーから1万4800円で発売中)が最近発売になった。そこで、今回はそのデモ。で、宣伝がMSXViewのなかのPageBOOKというソフトで制作されているところがミソ。PageBOOKを



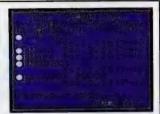
使ってこんなこともできるんだ というサンプルでもある。

というわけで、ターボ日を 持っていて、しかも『MSXV iew』を持っていないと今回の デモは見られない。来月も何か 掲載するので、ご期待を。



パソ道で 手に入る フリーウェア

このコーナーでは毎回、ためになるフリーウェアをじゃんじゃん入れていく予定だ。パソ通にはツールやゲームはもちろん、CGや音楽データも豊富にそろっているのだ。今回は1回目ということで、まずパソ通に必要不可欠な4つのツールとゲームも1つ、そっと入れておいたぞ。今回のツールは大事にしろよ。



ただ、ディスクだけではこれらのフリーウェアは絶対に活用できないので、かならず本誌の76~77ページを目を皿のようにして見ていってほしい。あ、見るだけじゃだめだ、理解してくれなくちゃ。



ゲームの キャラクタ 当てクイズ

ディスクでしかできない遊びをなにかしようと思って考えられたのがこのコーナー。毎回、各メーカーさんにキャラクタの絵を提供してもらい、それをクイズにしちゃおうというものだ。画面に表示されるのは、ほそ~いスキマから見えるキャラクタの一部分だけ。さてさて、隠れたアイツはいったい誰か?今回は記念すべき第十回という



ことなので、超有名なあのゲームの、あのキャラを登場させてみた。わかった人はハガキに答えを書いて編集部へ送ってね。 正解者のなかから抽選で5名の人にプレゼント(何かはヒ・ミ・ツ)をあげちゃうからね。



ゲームの役立ちデータ集

今回の役立ちデータは『激ペナ2』だ。前号で終了した第4回激ペナ大会からベスト8のチームデータを入れたっつーわけ。楽しんでちょうだい。

いきなり最初から注意っての もなんだけど、注意があるんだ からしょうがない。

注意その1。激ペナのデータを使用する場合は別のディスク(いつも) 激ペナで遊ぶときに使うもの) を用意すること。まず、激ペナ2を立ちあげて「チームエディット」のモードを選ぶ。付録ディスクを入れて、チームをロードする。用意した別の



○無ヘナ2万チームデークは8チーム…ん人一ている。あの陣幕をもつ一度

ディスクに入れかえて、(F1) を押してセーブする。8 チーム すべてを別のディスクにセーブ できればひと安心。

注意その2。付録ディスクのなかには8チーム以外にも「TITLE PI」とか「MENU PI」などというチームがあるけれど、これらはチームデータではないので絶対に読みこまないように/

注意その3。十字軍のマークを選ぶとメッセージが出たのち、トビラのCGが表示されるのだが、このCGを『グラフサウルス』で読みこまないように。たしかに、ビッツーが描いたグラフィックだから、グラフサウスルで読めそうなものだが、じつはこのCGには圧縮と

いう魔法がかけてあるので、グラフサウルスで読みこむとエラーが出てしまうのだ。そんなわけで、残念ながらビッツーの □Gは見て楽しむだけなのでした。容量が余ったらそのうちね。



○8 チームの監督信介は ホメニューの。 セージのなかにある t

◆くれくれたいまはたすらります。な、 もちです ニュロート ないまして





編集後記

いわゆる編集後記なのだ。い ままでMファンでは、1人1人 が勝手きままに書いた編集後記 は存在しなかった。今回初めて 書くことになって、なんだかど きどきした気分である。まあ、 ここは人によってはまるで興味 のないところだと思うけど、編 集部のふんいきが伝わって、ち よっとはおもしろかったかな。 グミのことを書いていたのがい たから、グミがたくさん送られ てくるのではないかと不安だ。



あまりみんな気を使わないでね。 そういえば、「B: | (ビーコロ ン) なんて、へんなコーナー名 でしょ。変だけど、いちおう意 味はあってBドライブのこと。 1つ目のドライブがAで、2つ 目のがB。AとBは表と裏のよ うな対の関係だから……やっぱ りあんまり意味ないか。

お楽しみ ファイル

もともと付録というのがおま けなので、そのおまけのおまけ だから、あまりおまけというの はやめよう。ようするに、どこ にも所属できないタイプのファ イルをここに集めておこうと思 う。今回は、ディスクの入って いるホルダーの表には『MID | サウルス」用のデータが入っ ている。と書いたけど、容量の 関係で最後の最後に断念してし まった。協力をいただいたビッ ツーにはほんとうにもうしわけ



ない。ごめんなさい。読者の方 もごめんなさい。来月には必ず 入れておくのでゆるしてね。

で、今月はファンダムの「ア ルゴリズム甲子園」より『TH E BADMINTONI. Zh は9月号掲載の珠玉の作品。よ くできているので、今月も記事 になってしまったというわけ。

「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!



『エメドラ』、『アルシャーク』の絵を担当した木村明広さんが描き 下ろしてくださった女の子と動物の名前を募集。しめきりは、日月 30日必着。賞品は木村氏直筆のサイン入り色紙の予定。

29イトル画面のバックストーリー 墓集

タイトルの女の子を主人公にしたストーリーを募集。今後毎月そ のストーリーでタイトル画面が描かれるほか、将来はゲームになん かしてみたい。力作を待ってる。しめ切りはなし。

個タイトルBGMのメロディライン募集

タイトルで流れている軽快な音楽に、新しいメロディをつけてほ しい。ディスクの「FM音楽館」のなかに入っている「タイトルB GMJのFM1、FM5のMMLを書き換えて、本誌・FM音楽館 への投稿作品と同じように送ってください。毎月随時募集。

①投稿作品募集

そのほかディスクに入れることのできる内容のものなら、なんで も募集。「MSXView」で作った作品やツール、MIDIのデータな どなどなんでも可。ゲームの最強キャラのデータもいいかも。

●応募方法

いずれも、①応募の項目番号、②住所(〒も)・氏名・年令・電話 番号を明記して以下のあて先に送ってほしい。

また、①は官製はがきに名前をつけた理由をやコメントつきで、 ②は封書で内容をわかりやすく、③は79ページのFM音楽館に応募 するのと同じ方法で、④はやはり79ページのそのほかの投稿につい てに準ずるかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、 必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリク エスト、感想や意見も同時に募集。こちらもよろしく/

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN 編集部 「スーパー付録ディスク〇〇」係

●「スーパー付録ディスク内容一覧表」の見方と注意点

ディスクに入っている内容を 一覧表にしてまとめたのが次ペ ージの表である。必要なものは すべてファイル名を書いておい たので、自分のディスクにコピ 一したりするときの参考にして ほしい。また、「MSXView」 や「激突ペナントレース」などの データとしてファイルを呼び出 すときもファイル名を確認して 利用してほしい。

なお、1つずつについてMS X1で動くかどうかの印も明記 しておいたので、MSX1の方 も楽しんでいただけると思う。

また、ファンダムの紹介のコ ーナーでディスクのなかに入っ ているファイルのコピーについ て説明しているが、ファイルの なかで、さわってはいけないも のについてはこの表には書かれ ていない。ファイルにはシステ

ムなどのものが混在していて. 不用意にいじるとディスクを破 壊しかねないので要注意。

付録ディスクはかならずライ トプロテクトタブをあけた状態 で使用すること。

以上、いろいろ注意点をのべ たが、とりあえず、あんまり神 経質になってもしかたないので ふつうにゆっくり楽しんでほし い。では、また来月!



ス ー パ ー 付 録 デ ィ ス ク 内 容 ー 覧 表

記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★ターボR専用に対応しています。「外のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備考
すべしゃる	FAN ATTAC K『サーク・ガゼル の塔』(P4)	全オープニング・デ モ	『サーク・ガゼルの塔』 オーブニ ング・デモ	OS. COM	「OS.COM」というファイル名は、MSX- DOS上の実行ファイルではありません。DOS 上で実行すると暴走するので、ご注意ください。
	FAN ATTAC K『ソーサリアン』 (PIO)	編集部で作ったオリ ジナルゲーム	ソーサリアンリレー	SORCERIA. BAS	BASICプログラムです。
ファンダム・GA MES	ファンダム(P35)	掲載の全プログラム	● 1週間の壁 ●透明人間 ●04ドラッグ ●UP・DOWNレース ●なるべくはやく 裏表止 ☆スパルタ教師 M それゆけサバイバルだ! ●エキサイティングアタック ●SILVER SNAIL ●GREY COLLEAGUE	ISSYUKAN. FDG TOUME! FDG 04DRAG FDG UPDOWN FDG NARUBEKU. FDG URABYOS! FDG SPARTAN FDG SURVIVAL FDG EXCITING. FDG SNAIL FDG SNAIL FDG SNAIL FDG GREY! FDG GREY! FDG	BASICプログラムです。 ※『エキサイティングアタック』はBASICプロググラムを読みこんで実行してください。 ※『SILVER SNAIL』は別のディスクに S-SNAIL、FDG SNAIL-B.FDG をこのファイルネームのままコピーして遊んでく ださい。
ファンダム・サンプルプログラム	B A S I C ピクニッ ク (P30)	掲載プログラム	FM音源音色エディタ	TONEEDIT. BAS	BASICプログラムです。
	マシン語の気持ち (P46)	掲載プログラム	●超簡易アセンブラ	S-E-ASMB. BAS	BASICプログラムです。
	スーパービギナーズ 講座 (P47)	掲載プログラム	●論理演算ゲーム	SB-KOZA . BAS	BASICプログラムです。
FM音楽館	FM音楽館(P69)	掲載プログラム	◆オリジナル37(MSX大賞受賞作品) ◆イース IF Beat of the Terror」 ◆ファイナル・ファンタジー IF チョコボのテーマ」 ・NEUROBEAT ・ ※ 本で「クシコス・ポスト」 ・ ベクター'87「キャラバンのテーマ」 ・ 夢大陸アドベンチャー「STAGE1 BGM」 ・ サティ「ジムノベディ」 ・ タイトルBGM	ORIGIN37. FM YS2~BOT . FM CHOKOBO . FM NEURO . FM KUSIKOS . FM HECTORB7 . FM YUMETAI . FM GYMNOPED. FM TITLEBGM. FM	BASICプログラムです。 本誌「FM音楽館」掲載の『SOLID STA TE SURVIVOR』はディスクに収録され ていません。
AVフォーラム	A V フォーラム(P 104)	掲載全プログラム	● Audio - O N L Yシリーズ Visual- O N L Yシリーズ Audio - Visual シリーズ	A-ONLY . AV V-ONLY . AV AUDI&VIS. AV	BASICプログラムです。
ほほ梅麿のCGコ ンテスト	ほほ梅麿の C G コン テスト (P100)	掲載 C G 。紙芝居部門から1作品	ハイな男	BAIKU BAS BAIKU1 SR5 BAIKU2 SR5 BAIKU3 SR5	「BAIKU.BAS」はBASICプログラムです。 拡張子「SR5」のファイルはCGツールのデー タではありません。
MSXView		『MSXView』 上で動くアプリケー ション	★PageBOOKで読むViewCALC	ASCII . BOK	アスキーから発売されている「MSXView」が 必要。ターボRでないと動きません。
バソ通天国	バソ通天国(P74)	誌上で紹介している フリーウェア	ish, com Ver 1.10a P Mext Ver. 2. 20 P Marc Ver. 2. 00 P M C H G M X Ver. 1. 03 B A L L O O N P U N C H Ver. 0.5	PMEXT220 COM PASOTEN PMA	MSX-DOSのディスクを作り、左の2ファイルをコピーしてお使いください。 くわしくは76~77ページをごらんください。
ゲーム十字軍	ゲーム十字軍(P22)	9月号掲載の「第4 回激ペナ大会」ベスト8チームデータ	KOTOWAZAR FLAME ARMY(準優勝) ARTISTS (3位) M ARAI NEWFRIENDS (優勝) NHK BIOLOGISTS PATLABORS (3位)	KOTOWAZA. R\$C FLAME AR. MYC ARTISTS . \$\$C M ARAI . \$\$C NEWFRIEN. DSC NHK . \$\$C BIOLOGIS. TSC PATLABOR. \$\$C	コナミから発売されている『激突ペナントレース 2』が必要。
あてましょQ		ゲームのキャラ当て クイズ		V6CØ7 . PIC V6CØ7 . PL5	拡張子「PIC」「PL5」はCGツールのデータではありません。
В:		編集後記			
オマケ	ファンダム(P48)	ファンダム「アルゴ リズム甲子園」のテ ーマプログラム	• THE BADMINTON	BADMINTN. EXT	BASICプログラムです。 48ページを参照してください。

ANOCLIPO

スーパー付録ディスク制作記

あるいは、お盆休みへブラックアウト

えーと、これはなんだっけ。ああ、10月号のFAN CLIPの原稿だ。いや10月情報号か。10月情報号は9月7日発売だから、8月に作る。つまり、1月に作る号は、(n+1)月8日付近発売の(n+2)月情報号なのだ。MOD12しなくちゃいけないのかな。いやいや、そうすると12月が8月になっちゃうから……。

8

そういうわけで、今日は8月21日である(こればっかり)。つまり、もしかしたらあなたがこの文章を読んでいるかもしれない、その日の17日まえだ。しかし、Mファンは今月からディスクが付録につく。この付録は、本誌とおなじくらいの大きさのホルダー(主原料はダンボール)に入れられ、1つ1つMファンにはさみこまれていく。

このために、Mファンを作るのにこれまでより1週間よけいにかかることになった。つまり、従来の感覚でいえば、今日はその号の作業が終わる最後の日に近い。しかし、まだ、わたしはFANGLIPの25行目にいる。

りませ、こんなに原稿が遅れているかというと、お盆まえ、本誌の原稿を書かなければならなかったころ、AVフォーラムのシナリオを作ったり、超簡易アセンブラを作ったり、ディスクのなかのガイドメッセージを組み立てたり、となりで「ソーサリアンリレー」を作りながら眠っているMOROを起こしたり、メッセージをチェックしたり、とにかくいろいろやっていたのだ。

そうして、今日はやっぱり8月21日だ。その証拠に、わたしのページ以外は、ほとんど刷りあがって、わたしの目の前に横たわっている。待ってなさい。いま行くから。

9

付録ディスクが「完成」したのは、M OROがコーナーロゴエディタを作り、ようやくディスクの中身が形になりは じめたフ月5日から数えて狂乱のひと 月、奇しくも北根編集長の妙齢の誕生 日である8月8日だった。

そのまえの数日は、発売予定日の迫ったソフトハウスかくあるべし、という、鬼気迫る徹夜チェックが続いた。



○ディスクのメニューでならぶコーナーロゴのエディタ。ファンダムのMORO作

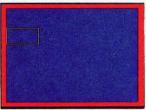
メニューシステムのバグを取り、収録 プログラムのバグを取り、メッセージ をチェックし、機種ごとに動作チェッ クした。そうやって、入れる予定のも のをぜんぶ収めていくと、ほぼファン ダムの全プログラムをあわせたぶんた りないことがわかった。あれこれ算段 した結果、CGを1つあきらめ、パソ 天用のファイルを圧縮し、そして、ビ ッツーさんからいただいていたMID ーデータをあきらめ、さらに、あるプ ログラムのREM文を削って……DO Sなどで、見てもらえばわかるが、こ の付録ディスクは、残りロバイト。も う、血も出ない、涙も出ないというギ リギリの状態だ。試合まえの減量のた めに髪の毛をそったボクサーみたいな もので、と書いていたら、あ、ディス クのメッセージにミス発見。

でも、もう直せない。このくやしい 感じ、わかります?





◆上の写真のようなバグを下の写真(現在)のように修正した。·····でも、「SILVER ~」のはずが、「L」が抜けている/ ごめんなさい、もう直りません



●おもにOrc(オーク)が作成したコーナー ロゴを配置して見るためのツール

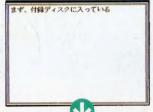


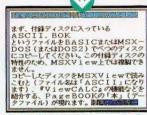


●7月20日のころの仮メニュー。パソ天のロゴが現在とちが



○現在のメニュー画面。余白を埋めるイラストやフキダシはOrcの労作





○ほんとうは下のようなメッセージを**書**い ていたはずが、制御記号の使い方のミスで 上のようになっていたりする。あ、これは ちゃんと直っていますね。げろげろ

●発行·編集 徳間書店インターメディア DUBLISHER 标摩宏里 EDITOR & LEPRECHAUN 山森尚 FDITOR IN CHIEF 北根紀子 SENIOR CONTRIBUTING EDITOR 山科敦之 EDITORIAL STAFF 加藤久人+鴇田洋志+引田伸一+福成雅英 +諸橋康-ASSISTANT FOITORS 岡田忠博+奥義之+川井田茂雄+川尻淳史 +笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+渡辺庸 STAFF PHOTOGRAPHER 近野忠夫

●発売 徳間書店

CONTRIBUTORS 高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦 +星野博和

●制作

ART DIRECTOR & COVER DESIGNER 井沢俊二

EDITORIAL DESIGNERS 井沢俊二+高田亜季+デザイラ〈釜田泰 行+柳井孝之〉+TERRACE OFFICE ILLUSTRATORS

しまづ★どんき+中野カンフー!+野見 山つつじ+成田保宏+南辰真

COVER ARTIST 佐藤任紀十元野一繁 COVER PHOTOGRAPHER 安藤修三十大嶋一成

FINISH DESIGNERS
何あくせす+株ワードポップ
PRINTER

大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (=-==>)

◆付録ディスクの編集後記「B:(ビー コロン)」の名前の由来は、ここの名前 が「A: (エーコロン)」に変わったこと とセットになっている◆付録ディスク は、こういうのもなんだが、付録とは 思えないほどのものができた、と思う。 あまりにも全力投入して、うっかり、 わたしたちは雑誌であることを忘れそ うになった。そのまま、ディスクマガ ジンになればいいのか◆いや、そこま で急進的になる必要はないだろう。紙 媒体は古いメディアかもしれないが奥 の深い神秘の可能性がまだ眠っている ◆あくまで、わたしたちは雑誌がAド ライブで、ディスクが日ドライブなの だ。もっともこの先どうなるのか、じ つは予測がつかないのだが◆では、ま た来月。A、B両面でお会いしましょ う。(コルサ山島)

A D ★ I N D E X アスキー 88 コンパイル 86 電子技術教育協会 43 徳間書店 91、92 日本視力回復協会 90 日本進学指導センター 82、83 日本ファルコム 表3 ビッツ 87 ブラザー工業 表2 マイクロキャビン 84、85 松下電器産業 54

次号は、どうなることやら予測もつかない 10月8日発売で980円

日本ファルコム(株)のオリジナル商品です。







ドラスレ 英雄伝説



自分が本当にやりたいことを仕事にしたい/ いいゲームを 目分が本当にやりたいにごを仕事にしたい (いいゲームを 作りたいから私はファルコムに入社しました。他のソフトハウ スにいる先輩から開発現場の話はきいていたのですが、入 せしてみると雰囲気がすいるか。単いました。まさか、ネクタ イをしめてゲームを作るとは思っていなかったけど、「仕事を している」って感しがして私は気に入っています。入社3ヶ月 マすぐやりたい仕事につけたのもラッキーだし、社内全体が 落ち着いた感じて、うるさいと気が軟る私には非常にありか ゲいアオ・電客製を1987年で発館を 2979 草野君(法政大工学部卒 22才)



▶独身寮

以前の職場は社 員年齢が高くて、 人間関係が高や ていやでした。会 社」とかが組織」と かあまり好きじゃ ないので、堅苦し さがないファルコムは とても助かります。一



中2の時、黄色い家紙のカタログ「ガンバ レ・ファルコム」に載っていた「若さはひと クの実力ですって文章を見た感動しました。 ド・「イース!」なやかた時は近いちゃった んですョ(笑) 入社してみると、オモチャ箱 をひっくりみえした様な毎日で、退居しな し、ドキドキの連続です。みんなすごく家庭的で18月のガキが入ってきても 一人期に扱ってくれるのが最高です。この前、ゲームの企画書を提出した んです。ゲームシナリオヤアニメビデオの企画、オリシナルグッスを作って みたいし、もう、やりたい事の大届です。前田君(武生工業高校卒 18月)









▶TSK館山保養所



▶スタジオ録音

集/ゲーム制作担当スタッフ 30才位迄

①グラフィック・イラスト ②プログラム ③音楽 ④ゲームデザイン・シナリオ

その他スタッフ 35才位迄

①製品企画営業 ②デザイン・広告 ③出版編集 ④キャラクター商品企画 ⑤ユーザーサポート ⑥経理・業務 ⑦総務・人事 ⑥その他何でも可

大卒初任給174,000円(平成3年) 不予所には174、1000円(下板3年)、 昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、 各種社会保険完備、社員旅行、独身寮、 定期健康診断、TSK保養所、厚生施設 全国各地の利用

完全週休2日制、祝日、年始年末(10日間) 夏期休暇(8日間)、有給休暇(最高20日、 初年度6日)●年間休日休暇126日以上 四休日休暇/

立川(本社)、代々木 9:00~17:30

(株)ファルコム・ブラニング・オフィス (株)ファルコム・クリエィティブ・オフィス 国関連会社/

①履歴書(写真は必ず貼って下さい。) 2作品(例えばグラフィック希望ならイラストを2~3点お送り下さい。企画や販促その他いろいろやってみたい人は「自分を売り込む」アピールを手紙や企画書でお送り下さい。)

もちろん来年度新卒者も同時募集

*①②をご郵送下さい。 こちらからご連絡致し

ます。

*不明な点があれば遺庸 なくお問い合わせ下さ

Lio

國応 募 先/ 日本ファルコム株式会社 〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル BOX-MB宛

0425-(27)-0555(代表)



T-TRAN MSXOHLAA MIH Jas

A-#ROZINO

THE POSSIBLE ROMETE

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理 速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍 しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機 能など驚異の機能を満載。MSXをますます 面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した

イ15

FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶ 技来8ビ小機に比べて最高約10倍の高速処理が可能、従来のBASICソフトも そのまま5~6倍速で実行。(当社比) ▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載 (MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート ▶ メインRAM 256KB 実用性の高いアプリソフトも実行可能、▶ 音声が録弄できるPCM録再 デジトーク機能、対応ソフから、登場人物の声も表しめる ▶ 内蔵ワープロもスピー ドアップ 対話感覚で使える音声が作け、▶電子システム手帳対応、別売過セッ使用

一部日、バソコンは、MSSI MSSI2 MSSI2+のソフトも使用できます。
● MSSI2・ロス・日本語 MSX-DOS2はアスキーの商権です。 MSSI2のS R は米温マイクロソフト社の登録価値です。 ● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業 学校名)をお書きの上、〒51 大阪府門真市門真1006 松下電路産業株ワープロ事業部営業部 MXF 修まで

心を満たす先端技術

Human Electronics

松下電器産業株式会社

©徳間書店インターメディア 1991 印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 62053-01